04/2000 Ausgabe 35 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg flr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pts 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
04

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

Limitierte Ausgabe Version 1

MIT 3 POKÉMON-STARKARTEN & TIPPS-KARTE

Mit Parasek, Omot, Ultrigaria und Donkey Kong 64

DAIKATANA 64

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Für Spieleprofis: Die neuen N64-Hits

Pünktlich zum Kinostart!

POKÉMON STADIUM

Test und Komplettlösung: Die Pokémon erobern das N64!

INTERNATIONAL TRACK&FIELD

Der erste Test: Die N64-Sportspiele-Sensation

N-ZONE-Spieleberater

Donkey-Kong-64-Komplettlösung auf 8 Seiten!

Spiele-Lexikon

150 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Doppelposter

Pokémon & Int. Track&Field

Game Boy

Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

POKÉMON RETTET DAS N64

Die Pokémon-Euphorie kennt keine Grenzen! Wer schon jetzt genervt ist, muss noch Schlimmeres befürchten: Spätestens wenn am 13. April der erste Kinofilm startet und die niedlichen Wesen mit Pokémon Stadium erstmals das Nintendo 64 erobern, werden die TV-Helden noch mehr das Geschehen auf den Schulhöfen bestimmen. Dass N64-Fanatiker, die nur auf „harte" Spiele wie Turok oder Perfect Dark stehen, darüber ebenfalls erfreut sein sollten, erscheint auf den ersten Blick paradox, tatsächlich ist dies aber gerechtfertigt. Die Verkaufszahlen von N64-Hard- und Software ließen nämlich in den letzten Monaten, von einigen Ausnahmen abgesehen, zu wünschen übrig. Viele Geschäfte hätten das N64 lieber heute als morgen aus dem Sortiment genommen, dank Pokémon ist der Stellenwert von Nintendo bei den Handelsketten jedoch wieder erstaunlich hoch. Dadurch sieht auch die Zukunft des N64 wieder rosiger aus, als es ohne Pokémon der Fall wäre. Wer weiß, vielleicht entwickelt sich das N64 durch Pokémon Stadium wieder zum Verkaufsrenner und die Spielehersteller kurbeln die Produktion von N64-Spielen wieder an ... Übrigens, die N-Zone erzielt derzeit Rekordergebnisse, fast 100.000 Leser greifen regelmäßig zu! Darüber hinaus erscheint am 12. April mit Kids Zone das neue Schwestermagazin von N-Zone! Schaut mal rein!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern, 18 Pokémon-Aufklebern und 4 Sammelkarten!

SERIE

Pokémon Zone ..... Alles, was man über Pokémon wissen muss! ..8

ANGESPIELT

F1 Racing Championship ..... Ubi Softs neuer Rennspielknaller 14
Hydro Thunder ..... Konkurrenz für Wave Race 64 17
NBA In The Zone 2000 ..... Konami setzt zum Dunk an 19
Tarzan ..... Besser spät als nie: Die Film-Umsetzung ... 20
Taz Express ..... Endlich: Die Looney Toons auf dem N64 21
Turok 3: The Shadow of Olivion ... Neue Infos zum Acclaim-Knaller 18

TESTS

Daikatana 64 ..... Überraschung: Zuerst auf dem N64, dann auf PC! .47
Int. Track&Field Summer Games .. Die Olympiade kann kommen! 36
Jeremy McGrath Supercross 2000 .. Acclaim steckt im Schlamm 48
Pokémon Stadium ..... Erster Test der deutschen Version 30
Tony Hawk's Skateboarding ..... Die PlayStation-Umsetzung 33
WinBack ..... Endlich: Der Action-Hammer in Deutschland 35

KOMPLETTLÖSUNGEN

Donkey Kong 64 ..... Teil 3 der Bananenjagd 66
Pokémon Stadium ..... Geheime Tipps 58

POSTER

Pokémon I 39-42
Int. Track&Field 43-46

SAMMELKARTEN

Parasek/Digdri/Arkani/Quappo 83/84
Omot/Snobilikat/Quaputzi/Kadabra 83/84
Ultrigaria/Sarzenia/Georok/Tentoxa 83/84
Donkey Kong 64 ..... 83/84

SPIELENEWS

Aidyn Chronicles: The First Mage 6
Blues Brothers 2000 4
Bomberman 64: Second Attack 6
Indy Racing League 64 6
Mia Hamm 64 Soccer 6
Polaris SnoCross 5
Saffire 4
San Francisco Rush 2049 5
Shiren The Wanderer 2 4
Stunt Racer 3000 6
Zelda: Majora's Mask 7

NEWS

Aus Japan 4
Aus USA 6
Game-Boy-News I 5

NEWS

Game-Boy-News II 7
Kurz & Knapp 6
64DD 4

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 24

T&T: CHEATS & CODES

ECW Hardcore Revolution 56
Rayman 2 56
Vigilante 8: 2. Herausforderung 56

LESERTIPPS

Beetle Adventure Racing 80
Cruis'n USA 80
Rainbow Six 80
Super Smash Bros. 80

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 81
Kleinanzeigen 78
Leserbriefe 54
Vorschau 82

POKÉMON STADIUM 30

Endlich: Die Pokémon erobern das Nintendo 64! Wir testen das grafisch atemberaubende *Pokémon Stadium* nicht nur auf drei Seiten, sondern verraten euch auch auf sechs Seiten die wichtigen Tipps und Tricks!

TUROK 3 18

Die Dinosaurier sind wieder zurück! Nach *Turok*, *Turok 2* und dem Multiplayer-Spektakel *Die Legenden des verlorenen Landes* möchte David Dienstbier mit dem dritten Teil die Serie auf dem N64 würdevoll abschließen.

DONKEY KONG 64 66

Die umfangreichste Komplettlösung, die wir jemals in der N-Zone abgedruckt haben, nähert sich endlich der Fertigstellung. Ab Seite 66 verraten wir euch die letzten Geheimnisse zum Megahit *Donkey Kong 64* ...

JAPAN NEWS

Erstmals stellen wir mit Saffir einen geplanten Titel für Nintendos Next-Generation-Konsole Dolphin vor. Die entsprechende Hardware soll den sehnsüchtig wartenden Nintendo-Fans angeblich erstmals auf der Nintendo Space World 2000 präsentiert werden. Man darf auf jeden Fall gespannt sein, wie schnell Nintendo auf den Release der PlayStation 2 in Japan am 4. März reagieren wird. Fans von japanischen Rollenspielen können sich auf Shiren The Wanderer 2 für die N64-Konsole freuen.

Shiren The Wanderer 2

Die Mysterious-Dungeon-Serie von Chun Soft erfreut sich unter japanischen Rollenspielern großer Beliebtheit. Dabei bestechen die RPGs dieser Serie vor allem durch zufällig generierte Levels und Dungeons, so dass auch bei wiederholten Ausflügen in die Fabelwelt Überraschungsmomente garantiert sind. Mit Shiren The Wanderer 2 bringt Chun Soft nun einen weiteren Vertreter auf den japanischen Markt. Die Geschichte handelt von einem kleinen Jungen, der eine Stadt gegen einfallende Dämonen und finstere Monster verteidigen muss. Dabei steht ihm das Eichhörnchen Koopa tapfer zur Seite. Die umfangreichen Levels des Abenteuers sind grafisch beeindruckend dargestellt und erlauben ausgedehnte Erkundungstouren des jugendlichen Helden. Ob das Rollenspiel die Klasse eines Zelda: Majora's Mask erreicht, können japanische Spieler im Frühjahr herausfinden.

Im Unterholz lauern jede Menge Monster auf den Helden.

Saffir (Dolphin)

Dieses Spiel war unter dem Namen Young Olympians ursprünglich für das N64 geplant, aufgrund der leistungsfähigeren Hardware habe sich die Entwickler jedoch entschlossen, das Action-Adventure für den Dolphin und die PlayStation 2 zu konzipieren. Der Titel versetzt den Spieler in die faszinierende Welt der griechischen Mythologie. Dabei hat man die Qual der Wahl zwischen fünf verschiedenen Helden, die jeweils mit individuellen, göttlichen Superkräften aufwarten. Die schöne Priscilla führt die Gruppe an. Sie hat die Gabe, Elektrizität beherrschen zu können, so schleudert sie ihren Feinden beispielsweise gewaltige Blitze entgegen oder manipuliert Maschinen. Odysseus, der Sohn von Apollo, hat die Fähigkeit, nach Belieben über Hitze und Licht zu verfügen. Er kann ganze Feindesscharen mit Feuerstürmen ins Jenseits befördern. Die liebliche Melanie setzt Gegner mit ihrer atemberaubenden Erscheinung und ihrem unwiderstehlichen Charme außer Gefecht. Damien, der Sohn von Dionysus und Athena, kann eigene Waffen kreieren oder seine Feinde in den Tiefschlaf versetzen. Die letzte im Götterquintett ist Lyssa, die von Hermes unglaubliche Schnelligkeit geerbt hat. Das Gameplay des Action-Adventures verbindet Gefechte der furiosen Fünferbande mit Rätseleinlagen. Die Entwickler versprechen riesige 3D-Welten voller Mysterien, stimmungsvolle Cut-Szenen und eine hohe Frame-Rate. Der Spieler muss die einzelnen Fähigkeiten der Heroen geschickt kombinieren, um in der fantastischen Sagenwelt voranzukommen. Die Story des Spiels stammt aus der Feder des New-York-Times-Autors David Wolverton. Im Cooperative-Modus können zwei menschliche Mitstreiter gemeinsam auf die Reise durch die sagenumwobene Antike gehen. Saffir soll im nächsten Jahr für den Nintendo Dolphin erscheinen.

Diese Bilder von einer PC-Workstation lassen einen ersten Blick auf die Dolphin-Grafik zu.

Bei Saffir bewegen sich die Helden durch detailreiche Szenarien.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Mai: *Legend Of The Sea King, Super Black Bass 64, Mother 3*

Juni: *Chanbara Fighter, Daikatana, Re-Volt, F-1 World Grand Prix III*

MAD-POKÉMON-GEWINNSPIEL

MAD schnappt sich Pokémon – die Knuddelmonster haben in diesem Magazin nichts zu lachen!

Wenn du dieses Magazin in den Händen hältst, wird dich jeder Pokémon-Liebhaber dafür hassen. Voll auf die Schippe genommen mit derben Ausdrücken, Bildern und so richtig bösen Gemeinheiten – und das alles gegen die Nintendo-Stars „Pokémon". Wir verlosen zehn Mal diese MAD-Pokémon-Ausgabe vom Dino-Verlag, als Hauptpreis kannst du dir eine Original-Alfred-E.-Neumann-Figur auf den Schreibtisch stellen. Beantworte uns nur diese Frage:

Den Mad-Wahnsinn gibt's jeden Monat neu am Kiosk.

Wie heißt die Segelohr-Kultfigur in den MAD-Heften?

Rufe die folgende Gewinnspiel-Nummer an und folge der Ansage:

0910/595850*

Aktionsende ist der 26. April 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter vom Dino-Verlag und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet dich maximal DM 1,80. Leser aus dem Ausland, die sich telefonisch nicht am Gewinnspiel beteiligen können, dürfen uns die Antwort natürlich auch auf einer Postkarte zusenden: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: MAD-Pokémon, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Blues Brothers 2000

Das Spiel zum Film

Titus präsentiert ab Mai das witzige Spiel zur Fortsetzung des Kult-Films *Blues Brothers*. In *Blues Brothers 2000* streift ihr als cool gestylter Elwood durch fünf Welten, die ihrerseits jeweils in fünf mit abgedrehten 3D-Umgebungen gespickten Areale unterteilt sind. Die Hauptaufgabe besteht darin, Lieder zu erlernen und Tanzschritte einzustudieren. Mit den erworbenen Kenntnissen macht man sich auf zum Endgegner, der von einer Zuschauermenge (!) verkörpert wird. Kann man die kritische Menge duch hippe Tanzschritte begeistern, winkt der Zugang zum nächsten Level. Vor allem im Vierspielermodus verspricht dieses außergewöhnliche Spielprinzip der Marke „Talentschuppen" viel Spielspaß. Neben dem Rhythmusgefühl werden bei Puzzle- und Plattformeinlagen auch die Reaktionsfähigkeit und der Grips des Spielers auf die Probe gestellt. Vor allem der erstklassige Soundtrack des Films, dem Soullegenden wie Aretha Franklin oder Wilson Pickett ihre Stimmen geliehen haben, dürfte auch im Spiel in die Beine von Elwood gehen. **(jq)**

Im schwarzen Anzug durchquert der coole Bruder die Levels.

Auch in der Kirche setzt sich das groovige Abenteuer fort.

San Francisco Rush 2049

Mit Vollgas durch San Francisco

Die Streckenübersicht am rechten Bildrand erleichtert die Raserei.

Der Nachfolger des inzwischen schon leicht angestaubten *San Francisco Rush* versetzt Rennspielfans abermals in die berühmte US-Metropole, jedoch finden diesmal die Positionskämpfe in der nicht mehr allzu fernen Zukunft des Jahres 2049 statt. Die Wagen heizen auf insgesamt sechs Strecken in San Francisco, wobei zwei Kurse des Arcade-Rasers extra für die N64-Version konzipiert wurden. Die Rennstrecken müssen darüber hinaus auch in entgegengesetzter Fahrtrichtung bewältigt werden. Neben Weggabelungen stellen bewegte Objekte das Reaktionsvermögen des Fahrers auf die Probe. Off-Road-Freunde werden überdies mit vier Stunt-Tracks bedacht. Dank neuer Optionen können kreative Raser nicht nur am Motor der Fahrzeuge tüfteln, auch der Austausch des Chassis oder eine Neulackierung sind bei *San Francisco Rush 2049* problemlos möglich. Im Splitscreen-Modus gehen zwei menschliche Fahrer gemeinsam auf die Piste, wobei hier verschiedene Spielmodi für Unterhaltung sorgen. Während sich die Entwickler in Sachen Gameplay strikt am Vorgänger orientieren, soll die Grafikdarstellung durch eine flüssige Frame-Rate und Expansion-Pak-Unterstützung verbessert werden. **(jq)**

Polaris SnoCross

Konkurrenz für 1080° Snowboarding?

Gefährliche Sprünge gehören bei Polaris SnoCross zum Rennalltag.

Gewagte Stunts erhöhen das Punktekonto der tollkühnen Piloten.

Mit *Polaris SnoCross* präsentieren die durch diverse Game-Boy-Produkte bekannten Entwickler Vicarious Visions die erste Schneemobilraserei für das N64. Auf den zehn verschiedenen Kursen fordern Sprungeinlagen, versteckte Schlaglöcher und zahlreiche Abkürzungen das Geschick der Piloten heraus. Die Schneemobile rasen durch Tiefschnee, über vereiste Seen und Schneematsch, dabei wird das Rennen zwischendurch auch auf Asphalt fortgesetzt. Im Turniermodus erhaltet ihr für vordere Platzierungen und gewagte Stunts Schraubenschlüssel-Symbole, mit denen die fahrbaren Untersätze aufgebohrt werden können. Wer alle Abkürzungen kennt und die Konkurrenz erfolgreich abgehängt hat, wird mit versteckten Bonus-Mobilen belohnt. **(jq)**

Umsetzungen bekannter und erfolgreicher Konsolen-Titel bilden diesmal den Schwerpunkt in den Game-Boy-News. So könnt ihr auch auf eine gelungene Umsetzung des Megasellers Metal Gear Solid von Konami freuen und auch F1 Racing Championship aus dem Hause Ubi Soft dürfte für heiße Duelle und qualmende Reifen sorgen. Wer es lieber beschaulicher mag, knobelt bei dem witzigen Tüftel-Spiel Swing.

Metal Gear Solid

Der Agent nutzt jede Möglichkeit zur Deckung aus.

Mit dieser Umsetzung von Metal Gear Solid stehen allen Game-Boy-Fans ab April aufregende Agenten-Abenteuer bevor. Auch auf Nintendos Handheld lautet die Devise somit: Schleichen statt Schießen. So manövriert ihr Solid Snake mit Hilfe eines Radars und eines Arsenals an hilfreichen Gegenständen und Waffen durch eine weitläufige, feindverseuchte Militärbasis. Auch auf die zahlreichen Trainingslevels für Einsteiger braucht man auf dem Game Boy Color nicht zu verzichten. Die mit deutschen Texten versehenen Dialoge mit dem Vorgesetzten oder der lieblichen Mei Ling sorgen für eine dichte Atmosphäre. Per Link-Kabel können auch zwei menschliche Hobby-Agenten durch die Levels gescheut werden. Optisch und akustisch ist der Thriller beeindruckend in Szene gesetzt – unbedingt vormerken!

F1 Racing Championship

Euch stehen zwei Perspektiven zur Auswahl.

Arcade-Modus oder Simulation? Getriebeschaltung oder Automatik? Außeneinstellung oder Cockpitperspektive? Kilometer pro Stunde oder miles per hour? In Ubi Softs-Game-Boy-Color-Adaption von F1 Racing Championship dürft ihr fast jede Kleinigkeit nach euren Wünschen abstimmen. Nur Fahrzeug-Tuning ist nicht enthalten und das Wetter wechselt noch selbstständig. Die Spielmodi reichen von Zeitrennen und Meisterschaft bis zu Missionsrennen, in denen ihr beispielsweise eine bestimmte Platzierung erreichen müsst. Schauplätze sind 16 Original-Strecken rund um den Globus und auch bei den Fahrern handelt es sich um bekannte F1-Stars wie Villeneuve oder Häkkinen. Die Flitzer selbst brausen schon recht flüssig und mit realistischem Motorenbrummen über den Color-Bildschirm. Mit diesem Titel dürfte Ubi Soft eine Position auf dem Game-Boy-Siegertreppchen sicher sein!

Swing

Die Extrakugeln erhöhen den Tüftelfaktor.

Mit Swing setzt Software 2000 die erfolgreiche PlayStation-Knobelei nun auch für den Game Boy Color um. Dabei müssen Kugeln möglichst so geschickt auf Wippen verteilt werden, dass mindestens drei Kugeln gleicher Farbe und Form horizontal nebeneinander liegen. Hat man eine Reihe komplett, verschwinden die Kugeln, wofür es Punkte gibt. Liegen direkt neben der Reihe Kugeln des gleichen Typs, werden diese ebenfalls abgebaut und es winken höhere Punktzahlen. Nach 50 abgeworfenen Kugeln gelangt man in den nächsten Level. Bonuskugeln wie Bomben und Sterne sorgen für zusätzliche Kniffe bei der trickreichen Tüftelei. Im Mehrspielermodus könnt ihr eurem Gegenspieler durch geschickte Züge zusätzliche Kugeln auffalsen, was für Schadenfreude sorgt. Insgesamt eine gelungene Knobelei, die nach einer gewissen Eingewöhnungszeit durchaus Suchtpotenzial entwickelt und vor allem für ein Spiel zu zweit zu empfehlen ist.

Grafik: 78% **Sound: 72%** **Gesamt: 83%**

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color (Auswahl)

DSF All Star Tennis	Sportspiel	Ubi Soft	April
DSF Fußball Manager	Simulation	Ubi Soft	April
Golf King	Golf	Crave	April
Jay und die Spielzeugdiebe	Jump&Run	THQ	April
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	28. April
Looney Toons Martian Alert	Action-Adventure	Infogrames	19. April
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	April
NBA In The Zone 2000	Basketball	Konami	April
Pong	Geschicklichkeit	Take 2	Mitte April
Rainbow Six	Strategie	Take 2	Ende April
The Muppets	Geschicklichkeit	Take 2	Mitte April

In den USA-News stellen wir euch diesmal ein Spiel zur beliebten Indy-Car-Serie vor. Außerdem darf man sich in den Vereinigten Staaten auf ein Frauenfußball-Spiel freuen, wobei Mia Hamm 64 Soccer auf der Game-Engine von World League Soccer basiert. Wer lieber mit Sprengstoff experimentiert und knifflige Aufgaben bevorzugt, der ist mit Bomberman 64: Second Attack bestens bedient. Die US-Amerikaner dürften schon dem 22. Mai entgegenfiebern: Dann soll der Rare-Knaller Perfect Dark in den amerikanischen Verkaufsregalen stehen.

Indy Racing League 64

Ähnlich wie bei NASCAR 2000 heizt der Spieler bei Indy Racing League 64 mit PS-starken Boliden über ovale Strecken, die kreuz und quer über die Vereinigten Staaten verteilt sind. Dabei sorgt die Lizenz der in USA beliebten Rennserie für ein authentisches Rennflair, 20 Original-Fahrer aus der 99er-Saison stehen mit ihren Flitzern am Start. Um bei der Meisterschaft das Siegertreppchen zu erklimmen, tüftelt der Spieler am Fahrzeug und optimiert durch Änderungen an Schaltung, Luftdruck und Flügeln die Performance des fahrbaren Untersatzes. Auf den insgesamt acht Strecken können sich bis zu vier menschliche Piloten bei Tag und im Scheinwerferlicht der Nacht erbitterte Positionskämpfe liefern. Indy Racing League 64 ist ab Juni in den Vereinigten Staaten erhältlich.

Die Indy-Serie bildet das US-Pendant zur europäischen Formel 1.

Mia Hamm 64 Soccer

Während die MLS (Major League Soccer) im Land der unbegrenzten Möglichkeiten eher ein Schattendasein führt, steht der Damenfußball hoch im Kurs. Der amerikanische Publisher SouthPeak Interactive hat den Trend erkannt und bringt im August das Fußballspiel Mia Hamm 64 Soccer auf den US-Markt. Im Mittelpunkt steht der weibliche Stürmerstar Mia Hamm, die in den Staaten einen ähnlichen Status innehat wie „Kaiser Franz" in good old Germany. Die Game-Engine basiert auf dem Kick World League Soccer (in Deutschland unter dem Namen RTL World League Soccer erschienen) und bietet eine ansprechende HighRes-Darstellung des Spielgeschehens. Neben 32 internationalen Teams treten auch 18 bekannte US-Mannschaften zu einem Match an. Die männlichen Kicker von World League Soccer werden natürlich gegen Spieler mit weiblichen Formen ausgewechselt, in Sachen Gameplay sind jedoch keine tief greifenden Änderungen zu erwarten.

Die kickende Amazone ist in den USA ein Superstar.

Bomberman 64: Second Attack

Eigentlich hatte sich der Sprengstoffexperte nach seinen aufregenden Abenteuern Bomberman 64 und Bomberman Hero eine Ruhepause verdient. Auf seinem Weg in die Ferien wurde sein Raumschiff dummerweise in ein schwarzes Loch gesogen, das von dem Miesling Rukifellth erschaffen wurde. Mit Hilfe seiner Schergen und gewaltiger Generatoren hat der Obermotz zudem friedliche Planeten unterjocht. Als Bomberman macht sich der Spieler auf, um die Generatoren zu zerstören und die sechs Planeten zu befreien. Damit das Vorhaben gelingt, müssen diverse Feinde ausgeschaltet und knifflige Puzzleaufgaben gelöst werden. Das Gameplay erinnert an Bomberman 64, überarbeitete Kameraeinstellungen sorgen diesmal für besseren Durchblick. Neben einem Arsenal an Spezialbomben hilft auch der Weggefährte Pommy bei der Bekämpfung der Feinde. Der für Frühjahr geplante Titel beinhaltet außerdem verschiedene Vierspielermodi vom Survival-Modus bis zum Battle Royal.

Mittels Spezialbomben beseitigt der Bomberman störende Hindernisse.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der demnächst in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Wer einen der Titel erstehen will, sollte sich an seinen Import-Händler wenden:

Mai: *Exitebike 64, NHL Blades Of Steel 2000, Blues Brothers 2000, Perfect Dark, PGA European Tour Golf*

Juni: *Stunt Racer 3000, StarCraft 64, Kirby 64, Hercules: The Legendary Journeys*

Stunt Racer 3000
Mit Oldtimern in die Zukunft

Die Pisten werden mit gewaltigen Straßenkreuzern befahren.

Mit *Stunt Racer 3000* bleibt Midway seinem Faible für schnelle Arcade-Racer treu. Der Titel vermischt geschickt das Ambiente eines futuristischen Rennspiels mit den coolen US-Karossen aus den 50er-Jahren. Insgesamt zwölf mit wilden Loopings, Sprungschanzen und Verzweigungen versehene, achterbahnähnliche Kurse gilt es zu meistern. Um das richtige Tempo für die Hindernisse zu gewinnen, sollte der Spieler geschickt den Turbo-Boost einsetzen. Hat der Fahrer genügend Geld eingenommen, können PS-stärkere Straßenkreuzer erworben werden. Das nötige Kleingeld erhält man als Belohnung für waghalsige Drehungen in der Luft oder durch das Aufsammeln von Münzen. Die Entwickler versprechen eine flüssige Darstellung und den von *World Driver Championship* bekannten HiRes-Modus. Aufgrund des eigenwilligen Streckendesigns sollten Spieler auf jeden Fall schnelle Reaktionen und einen unempfindlichen Magen mitbringen. **(jq)**

Aidyn Chronicles: The First Mage
Alaron auf Reisen

Wo dieser beleibte Kampfkoloss hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

Rollenspielfans, die sich die Wartezeit bis zu *Zelda: Majora's Mask* versüßen wollen, können ab August in die Fabelwelt von *Aidyn Chronicles: The First Mage* eintauchen. In der Rolle von Alaron durchstreift ihr detailreiche 3D-Welten und werdet dabei von einer weisen Frau über eure wahre Bestimmung aufgeklärt. Die Missionen führen den Auserwählten in riesige Städte, auf entlegene Inseln und zu schneebedeckten Gebirgsketten. Neben unbekannten Völkern und mysteriösen Schattenwesen erwarten den Recken freundlich gesinnte Mitstreiter, ihr könnt insgesamt drei weitere Charaktere in eure Party aufnehmen. Ähnlich wie bei *Zelda* sorgen Tag- und Nachtzyklen für eine gelungene Rollenspiel-Atmosphäre, überdies werden die Helden mit unterschiedlichen Wetterbedingungen konfrontiert. Die Expansion-Pak-Unterstützung soll bei der Mischung aus mystischer Storyline, Action und rundenbasierten Kämpfen eine detaillierte Grafikdarstellung gewährleisten. **(jq)**

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Dolphin-Spekulationen: In letzter Zeit treiben die Spekulationen um den Erscheinungstermin des Nintendo Dolphin wilde Blüten. So wird von vielen ein Release in Deutschland bis zum Ende dieses Jahres in Frage gestellt. Auf Nachfrage bei Nintendo of Europe konnte man eine Verschiebung des Erscheinungstermins auf das Jahr 2001 nicht bestätigen. Nachdem einige ausgewählte Entwickler bereits seit mehreren Monaten im Besitz noch unfertiger Entwicklungs-Kits sind, werden im April in den USA die fertigen Tools vergeben. Auf der Space-World-Messe sollen schließlich der Dolphin sowie erste Spiele erstmals vorgestellt werden.

Golf-Transfer: Mit Hilfe des Transfer Pak (ist bei *Pokémon Stadium* enthalten) ist es nöglich, Daten vom Game-Boy-Spiel *Mario Golf* zum großen N64-Bruder *Mario Golf* zu übertragen. In Zukunft soll es außerdem möglich sein, weitere Game-Boy-Color-Titel mit Hilfe des Transfer Pak auch auf dem N64 zu spielen. Bislang ist dies nur mit *Pokémon Rot/Blau* möglich.

Zelda: Majora's Mask

Neuer Name – neue Bilder

In der Schneewüste trifft Link auf unangenehme Zeitgenossen.

Mit den Tasten könnt ihr die Landschaft wahlweise heranzoomen.

Nach einer nochmaligen Änderung des Titels heißt das epische Abenteuer nun *Zelda: Majora's Mask*. Neben der Namensänderung sind auch aktuelle Bilder des heiß erwarteten Spiels aufgetaucht, die wir euch selbstverständlich nicht vorenthalten wollen. Link durchstreift bei seinem neuesten Abenteuer unter anderem eine unwirtliche Schneelandschaft, in der jede Menge gefährlicher Gegner wie angriffslustige Wölfe ihr Unwesen treiben. Natürlich werden auch diesmal zauberhafte Feen im Verlauf des Spiels eine wichtige Rolle spielen, jedoch scheinen diesmal nicht alle dieser grazilen Fabelwesen dem Helden wohlgesinnt zu sein. Mit Hilfe eines Fernrohrs nimmt der mutige Protagonist die fantastische Umgebung näher in Augenschein und lästige Rieseninsekten machen dem Abenteurer das Leben schwer. Einen genauen Erscheinungstermin für Deutschland hat Nintendo bislang noch nicht bekannt gegeben. **(jq)**

Hier tritt Link die Flucht vor einer geheimnisvollen Feen-Meute an.

KURZ & KNAPP

Perfect Dark ade: Schlechte Nachrichten für alle Rare-Fans. Nintendo of Europe hat bekannt gegeben, dass der lang erwartete Titel *Perfect Dark* nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird. Der Edel-Shooter wird in den USA am 22. Mai in den Verkaufsregalen stehen. Wer in den Genuss des potenziellen Hits kommen und trotzdem nicht auf deutsche Texte verzichten will, der sollte auf eine PAL-Version aus Österreich bzw. aus der Schweiz warten, dort wird der Titel nach Informationen von Nintendo of Europe auf jeden Fall erscheinen. Ein genauer Veröffentlichungstermin für die PAL-Version steht allerdings noch nicht fest.

Delfin im Netz: Nach neuesten Informationen sucht die Firma Applied Microsystems (Hersteller der Dolphin-Entwicklungskits) Mitarbeiter mit fundiertem Fachwissen im Bereich Netzwerk/Internet. Dies lässt den Schluss zu, dass Nintendo die Online-Pläne für den Dolphin nun verstärkt vorantreibt. Genauere Informationen um das Nintendo-Netzwerk sind bislang noch nicht bekannt.

Um einen möglichen Releasetermin für den Game Boy Advance gibt es momentan zahlreiche Spekulationen und Gerüchte. Nach Auskunft von Nintendo of Europe will man nun erst einmal die Resonanz nach der Veröffentlichung des neuen Game Boy in Japan abwarten, um dann einen Termin für Deutschland bekannt zu geben. Im zweiten Teil unserer Game-Boy-News geht es überwiegend sportlich zu. So gehen wir zusammen mit dem Golf-Superstar Tiger Woods auf die saftigen Grüns berühmter Golf-Parcours und schwitzen bei Konamis Handheld-Olympiade International Track & Field.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Gegen Mario Golf hat der Tiger keine Chance.

Nun schwingt der Tiger auch auf dem Game Boy den Schläger. Neben dem Superstar stehen euch weitere fünf Golf-Größen wie Craig Stadler oder Tom Kite für eine Partie zur Verfügung. Bei den Spielmodi wählt ihr zwischen einem Skins-Game, einem Turnier, einem Stroke-Play oder dem Shoot-Out. Die Profis stellen ihr Können auf den drei TPC-Kursen Summerlin, Sawgrass und Scottsdale unter Beweis, wobei auch Feinheiten wie das Spielen mit Spin möglich sind. Aufgrund der einfachen Grafikdarstellung und einer unnötig umständlichen Steuerung gerät ein exakter Schlag und das Lesen der Grüns des Öfteren zum Zufallstreffer. Auch an einem Batteriespeicher wurde gespart, so dass man begonnene Turniere nur durch die Eingabe eines langen Passwortes fortführen kann. Alles in allem ein durchschnittliches Golfvergnügen, das keine Konkurrenz für den golfenden Klempner darstellt.

Grafik: 62% **Sound: 64%:** **Gesamt: 70%**

Bass Masters Classic

Vom Boot aus dürft ihr den Haken auswerfen.

Im Übungsmodus oder im mehrtägigen Turnier gondelt ihr von Angelplatz zu Angelplatz, werft die Pixel-Leine aus und harrt der Barsche, die da kommen. Angeblich hängt die Bissfreudigkeit der Fischlein ja von Tageszeit, Wetter und gewählter Köderart ab. Mit Uhrzeit, Wolken und vor allem einer Unmenge von Lockmitteichen darf auch fleißig jongliert werden – aber so etwas wie Spannung kommt dabei beileibe nicht auf. Habt ihr durch verbissenes Köder-Geruckel endlich Beute angelockt, so zerrt ihr sie in einem langwierigen, jedoch keineswegs herausfordernden Kampf ins Boot. Das war's. Nächste Runde bitte. Die Buchten sehen zwar ganz nett aus, aber die Unterwasserwelt wirkt so kahl und ausgestorben, dass auch die fröhliche Musik einen nicht lange bei Laune halten kann.

Grafik: 65% **Sound: 78%** **Gesamt: 55%**

International Track & Field

Auch auf dem Game Boy geht es auf Rekordjagd.

Konamis Bildschirm-Leichtathletik-Wettbewerb dürfte auch Sportmuffel vor den Game Boy fesseln. Um euren Sportler im Diskuswerfen, Stabhochsprung, Sprint und sieben weiteren Disziplinen an die Tabellenspitze zu hieven, ist neben Konzentration und Timing vor allem blitzschnelle Tastenarbeit nötig. Sandkästen und Rasenflächen sehen passabel aus, rauschende Beifallstürme und temporeiche Musikeinlagen sorgen für Stimmung. Neben dem Übungsmodus sorgt vor allem der Wettkampfmodus für Motivation. Eine nette Dreingabe ist der Story-Modus, in dem ihr das Trainingsprogramm für einen hoffnungsvollen Frischling organisiert. Später könnt ihr euren Schützling dann auch auf die Meisterschaft loslassen.

Grafik: 77% **Sound: 76%** **Gesamt: 85%**

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland

1.	Pokémon – Rote Edition	Nintendo
2.	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
3.	V-Rally Championship Edition	Infogrames
4.	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
5.	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo
6.	Die Schlümpfe 3 – Im Albtraumland (Color)	Infogrames
7.	Asterix & Obelix (Color)	Infogrames
8.	Ottifanten – Baby Brunos Albtraum	Infogrames
9.	Mission Impossible (Color)	Infogrames
10.	Turok 2 (Color)	Acclaim

Unser Briefkasten quillt über! Kein Wunder, dass wir da die Pokémon Zone in der vorliegenden Ausgabe kurzfristig erweitern mussten. Ein anderer Grund war die Nürnberger Spielwarenmesse im Februar, auf der es massenweise topaktuelle Neuigkeiten über Pokémon zu erfahren gab: Sogar der bayrische Ministerpräsident erkundigte sich vor Ort nach den Erfolg von Pokémon! Das Spiel ist eben doch nicht nur für die jüngere Generation interessant! Bitte schreibt uns auch weiterhin eure Fragen und Tipps an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon Zone
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Pokémon auf der Spielwarenmesse

Die diesjährige Nürnberger Spielwarenmesse stand für Spieleheresteller Nintendo fast ganz im Zeichen von Pokémon. Axel Herr, Managing Director von Nintendo Deutschland, legte auf der Pressekonferenz wirklich erstaunliche Rekordzahlen vor: So wurden europaweit in nur drei Monaten mehr als zwei Millionen Pokémon-Spiele für den Game Boy verkauft, davon allein in Deutschland 800.000 Stück, was Pokémon zur erfolgreichsten Videospieleinführung aller Zeiten macht! Die kleinen Helden sind bei den Fans inzwischen so gefragt, dass weltweit rund 1.500 (!) verschiedene Pokémon-Artikel angeboten werden. Es gibt wirklich alles, von den Original-Spielen über Puppen und Sammelkarten bis hin zu Süßigkeiten und der Filmmusik-CD, von der allein in Japan bisher rund eine Million Stück verkauft wurden! Die Liste der vielen Rekorde war so lang und beeindruckend, dass sogar ein so wichtiger Politiker wie der bayrische Ministerpräsident sich auf der Messe nach Nintendos Erfolgsrezept erkundigte. *(mg)*

Bayerns Ministerpräsident Dr. Edmund Stoiber (links) ließ sich von Nintendos Managing Director Axel Herr das Pokémon-Spiel vorführen.

Nintendos Pokémon-Experte Michael Friesl freute sich auf der Nintendo-Pressekonferenz mit Quaputzi und Glumanda über den Riesen-Erfolg von Pokémon.

Pokémon the Movie 2000

Das japanische Plakat des zweiten Kinofilms, der im Juli in den USA starten wird.

Während in Deutschland der erste Pokémon-Film bald anläuft, freuen sich die amerikanischen Fans bereits auf den zweiten Langfilm mit ihren Lieblingshelden. „Pokémon the Movie 2000", so der vorläufige USA-Titel, soll laut Filmvertrieb Warner Bros. Pictures schon am 21. Juli landesweit in Amerika starten. Die Handlung des Films kreist um eine böse Macht, die das Pokémon-Universum völlig aus dem Gleichgewicht bringt und beinahe zu vernichten droht. Natürlich ist auch Ash wieder mit dabei, der diese Entwicklung aufzuhalten sucht. Neben vielen alten Bekannten helfen ihm dabei auch sechs brandneue Pokémon, unter anderem das legendäre Lugia, das sogar eine Schlüsselrolle bei der Erdenrettung übernimmt. Daher auch der englische Untertitel des japanischen Kinoplakats: „Revelation Lugia". Wie schnell es der zweite Pokémon-Film in die deutschen Kinos schafft, hängt mit Sicherheit auch vom Erfolg des ersten Streifens ab (s. Bericht gegenüber). *(mg)*

POKÉMON-TERMINE

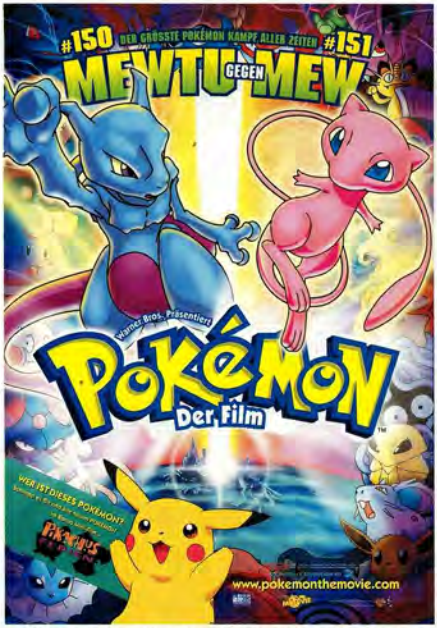
Die Reihe der Pokémon-Produkte ist lang. Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch? Hier findet ihr eine Übersicht!

Titel	System/Genre	Preis	Release-Datum
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-Alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle Figuren Set/2 Stk.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 Stk.	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	April
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	April
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	ca. DM 19,95	April
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	ca. DM 19,95	April
Pokémon – Der Film	Kinofilm	—	13. April
Pokémon Gelb (Pikachu Edition)	GBC	Nicht bekannt	Juni
Pokémon Monopoly	Brettspiel	ca. DM 89,95	Juli
Pokémon Meister Trainer	Brettspiel	ca. DM 59,95	Juli
Pokémon Junior Abenteuerspiel	Rollenspiel	ca. DM 32,95	August
Pokédex	Stand-Alone	Nicht bekannt	August
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	Nicht bekannt	Oktober
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Nicht bekannt	2. Halbjahr 2000
Pokémon Attack	GBC	Nicht bekannt	2. Halbjahr 2000
Pikachu Genki Dechu	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt

Der spektakuläre Endkampf von Mew und Mewtu ist sicher der Höhepunkt im ersten Pokémon-Kinofilm.

Pokémon – Der Film

Am 13. April ist es endlich soweit: Der erste Pokémon-Film startet in über 600 deutschen Kinos! Nachdem der 73-minütige Streifen in Amerika sage und schreibe über 87 Millionen Dollar (etwa 174 Millionen Mark!) einspielte, steht zu erwarten, dass auch hier zu Lande die Fans für Spitzenumsätze sorgen werden. Das bombastische Zeichentrick-Erlebnis hat es allerdings auch gewaltig in sich und wartet mit den spektakulärsten Pokémon-Kämpfen auf, die ihr je erlebt habt. Dass außerdem noch der 20-minütige Vorfilm „Pikachus Ferien" und einige neue Pokémon zu sehen sind, die erst in der Gold/Silber Edition auftauchen werden, sind nur zwei von vielen weiteren Glanzpunkten, auf die ihr euch schon einmal einstellen dürft. Bei dem zu erwartenden Ansturm solltet ihr euch allerdings frühzeitig eine Karte sichern, damit ihr nicht auf einmal vor einem ausverkauften Kino steht. *(mg)*



Am Donnerstag, dem 13. April fällt in über 600 deutschen Kinos der Startschuss für den ersten Pokémon-Film.

Burger King USA stellt Pokémon-Produkte ein

Schlechte Neuigkeiten aus den USA: Nachdem dort mittlerweile ein zweites, 18 Monate altes Mädchen durch einen halben Pokéball fast erstickt wäre (N-Zone berichtete in Ausgabe 2/2000), hat sich der Konzern schweren Herzens entschlossen, keine Pokémon-Spielzeuge mehr mit den Kids Meals zu verkaufen. Die Bälle, in die die Pokémon-Artikel eingepackt waren, werden von Burger King jetzt landesweit zurückgerufen. Wer sie zurückgibt, bekommt dafür eine Gratis-Portion Pommes Frites. Ob wir jetzt noch mit einer Pokémon-Aktion von Burger King in Deutschland rechnen können? Da die strengen Sicherheitsvorschriften für Spielzeug hier zu Lande den Konzern ohnehin zu einer anderen, kindergeeigneten Verpackung zwingen, bleibt uns zumindest ein kleiner Hoffnungsschimmer. *(mg)*

Die bunten Pokébälle von Burger King werden in den USA als für Kinder unter drei Jahren ungeeignet eingestuft.

SCHNAPPT EUCH DEN POKÉMON-SERIEN-SOUNDTRACK

Zehn tolle CDs mit den Serien-Soundtracks plus Bonus-Video PokéRAP haben wir für euch organisiert.

Zu den Preisen aus unserem Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit der Firma KOCH RECORDS brauchen wir euch bestimmt nicht viel zu erklären. 13 Songs aus der RTL-2-Pokémon-Serie und das Bonus-Video PokéRAP sind auf den Silberscheiben, die von vorne aussehen wie ein Pokéball. Außerdem liegt der CD noch ein Pokémon-Miniposter bei. Die schmissigen Pop-Songs kamen vom Start weg so gut an, dass die CD schon nach nur elf Tagen im Handel Gold-Status erreichte (mit über 150.000 verkauften Exemplaren). Zehn Stück dieser tollen Kult-CDs konnten wir uns jetzt für euch sichern. Alles, was ihr tun müsst, um vielleicht schon bald die fetzige Seriemusik in Empfang zu nehmen, ist, folgende Frage richtig zu beantworten:

Wie viele Orden muss man in der Roten/Blauen Edition erringen, bevor man gegen die Liga der Vier antreten darf?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt der Ansage:
0190/595850*

Aktionsende ist der 26. April 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von KOCH RECORDS und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch maximal DM 1,80.
Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon-Gewinnspiel 1, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

TIPPS, TRICKS UND LESERBRIEFE

Warum habt ihr in der N-Zone 3/2000 auf Seite 75 ein so gemeines Bild abgedruckt, auf dem Pikachu brutal gefoltert wird?

N-ZONE Es tut uns Leid, dass dich und einige andere Pokémon-Fans dieses Bild so empört, aber bei dieser Seite handelt es sich um die Anzeige eines Satire-Magazins und auf den Inhalt von bezahlten Anzeigen haben wir leider keinen Einfluss. *Tobias Lugger*

Könntet ihr mal eine Seite für Leser-Zeichnungen machen, sonst wäre die N-Zone ein bisschen langweilig, findet ihr nicht auch?

N-ZONE Sogar, wenn wir nur die schönsten Pokémon-Bilder abdrucken würden, die uns erreichen, wäre aufgrund der Riesen-Menge in der N-Zone kein Platz mehr für Berichte. Wir möchten euch aber lieber weiter mit den aktuellsten Informationen zu Pokémon und Nintendo-Spielen versorgen. In unserem Schwestermagazin GAMES AND MORE werden allerdings regelmäßig Leser-Zeichnungen veröffentlicht. *Riwa Schapiro*

Könnt ihr mir bitte verraten, wo man in der Roten/Blauen Edition die Fähigkeit „Surfer" finden kann?

N-ZONE Die Fähigkeit „Surfer" könnt ihr Wasser-Pokémon mittels der versteckten Maschine 03 (VM 03) beibringen. Diese erhaltet ihr als Belohnung, wenn ihr es schafft, in der Safari-Zone von Fuchsania City das geheime Haus zu finden. *Zara El Tawil*

Wird die Pokémon Rote/Blaue Edition irgendwann für das N64 umgesetzt?

N-ZONE Wir haben für dich und etliche andere Leser extra noch einmal bei Nintendo nachgefragt, müssen dich aber leider enttäuschen, denn dort war die Antwort klipp und klar: „Nein, bisher ist keine Umsetzung dieser Titel für das N64 geplant." *Daniel Peters*

Wird es Pokémon hier in Deutschland auch für die PlayStation geben?

N-ZONE Deine Frage ist schon verständlich, da die PlayStation (Sony) und das N64 (Nintendo) die beiden Videospielekonsolen mit dem größten Verbreitungsgrad in Deutschland sind. Trotzdem ist die Antwort leider nein, da die Firma Nintendo, die ja auch den Game Boy und den Game Boy Color vertreibt, der direkte Marktkonkurrent der „PlayStation-Firma" Sony ist. Nintendo wird der Konkurrenz also verständlicherweise ein so erfolgreiches Spiel wie Pokémon nicht freiwillig überlassen. *Carsten Gybulla*

Ich habe unsere Stadt schon dreimal durchsucht und noch nie Pokémon-Kartenspiele gesehen. Könnt ihr mir vielleicht sagen, wo man sie kaufen kann?

N-ZONE An sich gibt es das Pokémon-Sammelkartenspiel ganz normal im Handel, beispielsweise in der Spielwaren-Abteilung großer Kaufhäuser. Allerdings waren die Lagervorräte des deutschen Karten-Herstellers AMIGO Spiel + Freizeit GmbH wegen der großen Nachfrage zwischendurch ausverkauft. Mittlerweile ist der Engpass aber behoben und alle Händler werden jetzt wieder mit Nachschub versorgt. Hab einfach noch etwas Geduld. *Sabine Machura*

Pokémon Blaue Edition

Pokémon mit Mondsteinen entwickeln:
Für die vier Pokémon, die sich mit Mondsteinen weiterentwickeln, gibt es im Spiel nur drei Mondsteine. Aber keine Sorge: Entwickelt Piepi zu Pixi, Nidorina zu Nidoqueen und Nidorino zu Nidoking. Die Entwicklung von Pummeluff zu Knuddeluff ist nicht nötig, da ihr später im Geheimdungeon wilde Knuddeluffs fangen könnt. *Andreas Auerbach*

Pokémon verdoppeln:
Wenn ihr ein Pokémon habt, das ihr opfern könnt (z. B. Hornliu), müsst ihr dieses per Link-Kabel gegen eines tauschen, das euch noch fehlt (z. B. Zapdos). Sobald dann der Schriftzug „Bitte warten" erscheint, schaltet ihr den Game Boy mit dem wichtigen Pokémon (Zapdos) schnell aus. Wenn kurz darauf auf dem anderen Game Boy „Tausch vollzogen" erscheint, hat der Trick geklappt. Der erste Game Boy behält das wichtige Pokémon, da er den Tausch nicht gespeichert hat, aber auch ihr habt jetzt ein Zapdos im Pokédex. *Yasemin Burtlar*

Herzlichen Dank!
Christian Ahrens - Nicolás Bach - Andy Baumgartner - Max & Merlin Bawey - Benjamin Becker - Samy Behrooz - Alexander Borimis - Patrick Chmielewski - Dennis Dedic - Tom Degen - Christoph Donhauser - Manuel Doser - Thomas Düsedau - Tobias Ebert - Domenico-Angelo Elck - Stefan Ferdinand - Marcel Fomferra - Martin Frese - Patrick Gaspar - Matthias Gleissner - Julian Grabiger - Georg Gütschow - Steven Alexander Hanuschke - Michael Haumer - Julian Hegemann - Rachid Heuberger - Bianca Hoffmann - Adrian Horn - Lukas Hüch - Lukas Hunziker - Rüdiger Hussong - Christian Janning - Denis Jenek - Neven Josipovic - Caner Karahan - Sergej Kari - Marcel Kaschte - Thomas Kaßebaum - Tobias Kirschner - Florian Koch - Dominik Kohibeck - Andre Koschorke - Eli Kraguljac - Sebastian Kraus - Nils Krautkrämer - Alexander Lahr - Bastian Lang - Florian Leininger - Stefan Löw - Bennet Ludwig - Sven Manigk - Steven Mc Auley - Emmanuel Mends - Manuel Meyer - Matthias Morbitzer - Paul Nowotny - Matthias Pächocki - Daniel Peters - Michael Piel - Philipp Preuß - Florian Reichelt - Stefan Richthammer - Nicole Rissel - Robert Rödel - Thomas Ruthsch - Davy Sauter - Maria Schellhorn - Marvin Schieferdecker - Christian Schießl - Christian Schmich - Björn Schmitt - Christoph Schulz - Norman Schünemann - Sebastian Schwarz - Franziska Seifert - Lars Seipel - Marcel Stegemann - Maximilian Stuhlmann - Kevin Stutz - René Teuscher - Manuel Tunger - Gerrit Väth - Pascal Vizeli - Jakob Wenz - Maurice Wille - Jakob Wimmler - Martin Wimösterer - Dominic Wisor - Ilja Wulf

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!
Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an die
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon Zone
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
oder an: **matthias.glaser@computec.de**

POKÉMON-GALERIE

#031 NIDOQUEEN

#032 NIDORAN (m)

#033 NIDORINO

#034 NIDOKING

#035 PIEPI

#036 PIXI

#037 VULPIX

#038 VULNONA

#039 PUMMELUFF

#040 KNUDDELUFF

Neuer Pokémon-Zuschauerrekord

Der Erfolg der Pokémon-Zeichentrickserie auf RTL 2 wächst und wächst. Nachdem bereits Anfang Dezember letzten Jahres erstmals über eine Million Zuschauer eine Serienfolge am Bildschirm miterlebte (N-Zone berichtete in Ausgabe 2/2000), wurde dieser Rekord jetzt erneut überboten. Am Freitag, dem 11. Februar 2000 saßen beeindruckende 68% der 3- bis 13-Jährigen gebannt vor dem Bildschirm, um die Abenteuer von Ash, Pikachu, Misty und Rocko zu verfolgen. Das bedeutet im Klartext, dass über zwei Drittel aller Heranwachsenden in Deutschland sich mit eurem Lieblingsthema beschäftigen. Wenn ihr also auf der Straße drei Altersgenossen begegnet, könnt ihr davon ausgehen, dass mindestens zwei davon Pokémon-Fans sind. Bei einer solchen Zwischenbilanz sind wohl auch die nächsten Rekorde schon vorprogrammiert, da RTL 2 die „Moon Toon Zone", in deren Rahmen auch die Pokémon-Serie läuft, konsequent weiter ausbauen will. *(mg)*

Pikachu, Ash und die Pokémon-Serie stehen im Moment so hoch wie nie zuvor in der RTL-2-Zuschauergunst. Tendenz: Weiter steigend!

KAUT SIE EUCH ALLE !

20 Riesendosen und 20 Großkartons mit Pokémon-Kaugummis warten auf glückliche Gewinner.

Hier kommt Gewinnspiel Nummer 2! Zusammen mit der Firma Modern Graphics Distribution GmbH haben wir für euch insgesamt 40 Mammut-Rationen Pokémon-Kaugummis organisiert. 20 Mal gibt es die Riesendose mit 200 Kaugummis, Pokémon-Stickeralbum und Stickern zu gewinnen. Ebenfalls 20 Mal steht der Pokémon-Kaugummi-Großkarton zur Verlosung bereit. Inhalt: 18 fast ein Meter lange Kaugummi-Rollen plus Pokémon-Film-Sticker! Wenn ihr schon bald Kaugummi-Blasen, groß wie Pokébälle, platzen lassen wollt, müsst ihr folgende Frage richtig beantworten:

In welcher Stadt der Roten/Blauen Edition könnt ihr im Museum seltene Pokémon-Fossilien besichtigen?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt der Ansage:
0190/595850*

Aktionsende ist der 26. April 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Modern Graphics Distribution GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch maximal DM 1,80.
Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon-Gewinnspiel 2, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

GAMESTORE
Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225
Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409
NINTENDO 64
Komp.dt inkl. Transfer PAK 139,90
Pokemon Stadium
PAL uncut 114,90
Daikatana
dt. Version 114,90
Int. Track & Field
PAL 129,90
Resident Evil 64
dt. Version 114,90
RIDGE RACER 64
PAL uncut 114,90
WinBack
dt. Version 109,90
T.Hawk Pro Skater
Alls. Baseball 2001 dt. 89,90
Nuclear Strike dt. 114,90
Armorines PAL uncut 99,90
South Park Rally dt. 89,90
WWF Wrestlemania2000 dt. 119,90
WCW Mayham dt. 99,90
ECW Hardcore PAL uncut 109,90
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

F 1 RACING CHAMPIONSHIP

Die Formel 1 gewinnt man nicht mal eben so im Handumdrehen. Wie hart diese „Fahrprüfung auf Top-Niveau" aber wirklich ist, davon überzeugt Ubi Softs FIA-lizenzierter Realismus-Raser selbst eingefleischte Rennspiel-Profis.

Beim Boxenstopp werdet ihr von 3D-Mechanikerteams betreut.

Der Zweispielermodus hält einige Tücken für die Fahrer bereit.

Rasantes Überholen ist auch auf gerader Strecke wegen der sehr sensiblen Steuerung immer wieder ein kleines Abenteuer.

Selten hat eine Preview-Version so viel Vorfreude geweckt wie *F 1 Racing Championship* mit offizieller Lizenz der FIA (Fédération Internationale de l'Automobile). Das liegt zum einen an der Verfügbarkeit sämtlicher Wagen, Fahrer, Strecken und Teams der echten 1999er Rennsaison und zum anderen am extremen Realismus bei Boliden und Streckendesign. Der Hauptgrund für die Vorfreude ist jedoch, dass sich schon die Preview-Version schlicht und einfach grandios gut fährt und dadurch für ordentlich Spaß und Spannung sorgt. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings selbst im Anfänger-Modus ziemlich happig und treibt einen in den ersten Runden fast zur Verzweiflung.

Doch bevor die Motivation deswegen absinken könnte, stellen sich bald erste Fahrerfolge ein. Nicht gleich in Form von Rennsiegen zwar, dennoch spornen die harterkämpften Platzverbesserungen zu immer neuen Pistenversuchen an. Selbst für Profis eine Herausforderung ist hier die Wagenlenkung per Analogstick, die in ihrer Sensibilität dem Fahrverhalten echter Formel-1-Geschosse in nichts nachsteht. Hat man aber erst einmal intus, dass schon minimalste Steuerbewegungen das Auto reagieren lassen, braucht es nur noch etwas Übung, bis der Wunsch-Bolide punktgenau über die Pisten schreddert. Beim Boxenstopp kümmern sich 3D-animierte Crews in den jeweiligen Teamfarben um die Wartung der heißen Flitzer und beim Fahrzeug-Setup vor jedem Rennen kann man selbst wie ein Weltmeister an der Technik herumtüfteln. Frei wählbare Kameraperspektiven inklusive Cockpit-Blick sorgen, genau wie realistische Motorensounds und Effekte, für die richtige Rennstimmung. Auch der Splitscreen-Modus für zwei Formel-1-Piloten ist sehr spaßig. Und wer sich anfangs am hohen Schwierigkeitsgrad die Zähne ausbeißt, dem sei der vom Hersteller versprochene Fahrschul-Modus ans Herz gelegt. Fazit: *F 1 Racing Championship* ist kein leichtes Spiel für ein paar schnell durchzockte Nachmittage. Aber das hat von einer auf höchsten Realismus bedachten Formel-1-Umsetzung ja wohl auch niemand erwartet.

Matthias Glaser

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*F 1 Racing Championship*
Genre:	*Rennspiel*
Spieler:	*1-2*
Levels:	*16 Strecken*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion Pak:	*Nein*
Hersteller:	*Ubi Soft*
Preis:	*ca. DM 120,-*
Sprache:	*Deutsch*
Release:	*Mai*
Einschätzung:	*Sehr gut*

Beurteilung: Zwar erreicht die Grafik nicht ganz PlayStation-Qualität, aber sonst besteht der höchst spannende Formel-1-Fahrspaß auch auf dem N64 den Härtetest. Der Realismus von Fahrphysik und Pistengefühl ist kaum zu schlagen, die äußerst sensible Steuerung und die verschiedenen Wetterlagen erfordern wirklich Fahrkönnen. Auch die rasanten Pistenduelle im Zweispielermodus sorgen für Kurzweil. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings happig, so dass man nicht auf Anhieb Rennsiege einfahren wird.

RAYMAN-GEWINNSPIEL

N-Zone und Ubi Soft verlosen grandiose Gewinne rund um den erfolgreichen Jump&Run-Helden!

N64-Konsole Rayman

Der glückliche Gewinner darf demnächst auf dieser exklusiven N64-Konsole Rayman 2 spielen!

Absolutes Prunkstück unserer Verlosung, die dank der freundlichen Unterstützung von Ubi Soft möglich gemacht wurde, ist eine N64-Konsole im atemberaubenden Airbrush-Design. Diese schmucke Rayman-Airbrush-Konsole ist weltweit auf ganze fünf Stück limitiert und hat einen Wert von sage und schreibe ca. DM 2.000,-! Als zusätzlichen Bonus legt Ubi Soft noch ein Expansion Pak sowie ein Exemplar des exzellenten Jump&Runs *Rayman 2* dazu. Darüber hinaus winken zehn Exemplare von *Rayman* für euren Game Boy Color als weitere Preise. Nähere Informationen zu dem genialen Jump&Run mit dem knuffigen Charakter findet ihr übrigens unter der Internet-Adresse www.ubisoft.de.

Um die Rayman-Airbrush-Konsole zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage richtig beantworten:

Wie heißen die nützlichen Energiekugeln, die Rayman in seinem zweiten Abenteuer auf dem N64 einsammelt?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel mitzumachen.

0190 / 59 58 50*

Aktionsende ist der 26.04.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Ubi Soft Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Leser aus dem Ausland, welche sich nicht telefonisch am Gewinnspiel beteiligen können, dürfen uns die Antwort natürlich auch auf einer Postkarte zusenden:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Rayman-Gewinnspiel
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch maximal DM 1,80.

Expansion Pak

Auch das neueste, geniale Jump&Run-Abenteuer von Rayman ist neben einem Expansion Pak beim Hauptgewinn dabei.

10x

Die beeindruckende Umsetzung von Rayman für den Game Boy Color gibt es zehn Mal zu gewinnen.

Mitnahme-Effekt: Flitzt ihr durch diese Streben, fliegt euch der Holzsteg um die Ohren. Als nächstes nehmt ihr euch den Dampfer vor!

Am Ende des griechischen Kurses erwartet euch ein Riesensatz mit Panoramablick, der die Überlegenheit der Grafik-Engine zeigt.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Midway

HYDRO THUNDER

Go! Go! Go! – Mitte April dürft ihr bei Hydro Thunder von Midway losdonnern! Wir sagen euch, ob das aufwendige Powerboot-Rennen dem erregten Startschrei gerecht wird.

Seine Spielhallen-Herkunft kann Hydro Thunder nicht verleugnen: Erst wenn ihr auf den leichten und mittleren Kursen mit eurem Hochgeschwindigkeitsboot vorgegebene Platzierungen erreicht habt, erlangt ihr Zugang zu den schweren Strecken. Die Steuerung ist bewusst simpel gehalten und beschränkt sich auf Gas, Turbo und Bremse – wobei letztere eigentlich bei keiner der drei Bootsklassen (Katamaran, Powerboat und Hydroflitzer) eingesetzt werden muss. Vor Rennbeginn stellt ihr noch fix die Stärke des Rumble-Effekts ein, um dann pfeilschnell die Wellen zu brechen. Die langen Hindernisparcours orientieren sich an Themen wie Arktis, Antike oder Weltuntergang. Eure rasante Fahrt, die ihr aus drei Perspektiven genießen dürft, führt euch durch Tunnels und über Rampen – immer auf der Jagd nach den Turbo-Symbolen. Diese ermöglichen euch sogar, in kurzen Momenten eure Konkurrenz ohne Geschwindigkeitsverlust zu rammen. Wollt ihr einen vorderen Rang belegen, müsst ihr zudem die versteckten Abkürzungen finden und euer Gefährt im Sprung gerade halten.

Gnadenlose Grafik-Welle!

Midway hat Hydro Thunder mit einer flinken Grafik und viel optischem Zuckerwerk ausgestattet. Zu den

Fetzt trotz Detailreduktion: Der flüssige Zweispielermodus.

Details zählen Heißluftballons, Segelflieger und sogar Kanufahrer, die ihr lässig beiseite drängt. Zündet ihr den Turbo, seht ihr bei einigen Bootstypen, wie die Zusatzdüsen ausgefahren werden. Die Fähigkeiten des N64 werden nicht nur für aufwendige Animationen, sondern auch für gelungene Spiegeleffekte und die atmosphärische Beleuchtung bestimmter Passagen genutzt. Auffällig sind überdies die Soundeffekte: So klingen die Megaphon-Befehle der Wasserschutzpolizei in

Hier rammt ihr mit Boost-Power einen der zähen Konkurrenten.

amerikanischen Canyons anders als auf asiatischen Wasserstraßen und wenn ihr meilenweit in die Tiefe stürzt und im Flug einen Helikopter passiert, vermittelt euch ein dramatischer Luftzug-Sound echtes Kamikaze-Feeling.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Hydro Thunder*
Genre:	*Rennspiel*
Spieler:	*1-4*
Levels:	*13 Strecken*
Rumble Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion Pak:	*Ja*
Hersteller:	*Midway*
Preis:	*DM 129,-*
Sprache:	*Englisch*
Release:	*April*
Einschätzung:	*Sehr gut*

Beurteilung: Hydro Thunder ist ein geradliniges Rennspiel mit hochgezüchteten Powerboot-Varianten, langen Strecken und einer ansprechenden Darstellung der Wasseroberfläche. Die saubere Technik, beeindruckende Details und gut abgestimmte Soundeffekte verbinden sich zu einer explosiven Arcade-Umsetzung. Nur der ärmliche Vier-Spieler-Modus, der übrigens das Expansion Pak voraussetzt, trübt den ersten Eindruck.

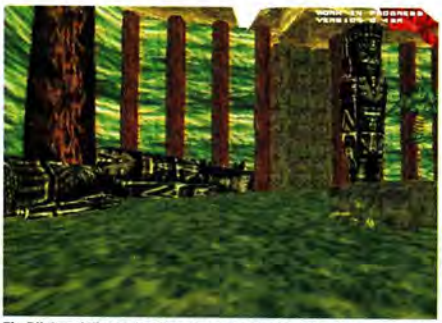
Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION

Mit Turok 3 lässt Acclaim die wohlbekannte Actionserie eskalieren! Zwanzig Einspieler-Abschnitte und mehr als doppelt so viele Multiplayer-Stufen werden euch den Schweiß durch das Indianer-Stirnband treiben.

Musstet ihr im Vorgänger *Turok 2* noch das Lichtschiff des Primagen entkernen, so betritt im dritten Teil der erfolgreichen Egoshooter-Serie ein noch mächtigerer Widersacher die Bühne: der Oblivion. Um diese Urgewalt von der Vernichtung des Verlorenen Landes abzuhalten, tigert ihr durch Tempelanlagen, Militärbasen und futuristische Städte und erwehrt euch der heranstürzenden Monsterhorden. An der bekannten Spielmechanik, die euch die umfangreichen Areale aus der Egoperspektive erleben lässt, hat Acclaim keine tief greifenden Änderungen vorgenommen. Dafür wird das Waffensortiment und die Ungeheuerphalanx nochmals mächtig aufgestockt. Die flüssig animierten Schreckgestalten vertreibt ihr nun zum Beispiel mit der Infernokanone oder dem hochwertigen Scharfschützengewehr. Überdies könnt ihr sämtliche Objekte eures Arsenals im Spielverlauf weiter upgraden.

Überwachungsstaat: Dieser Polizei-Walker patrouilliert durch den Stadtkern. Pistolenkugeln tropfen von seiner Stahlhaut einfach ab.



Ein Blick auf dieses Azteken-Szenario lässt bei den Veteranen unter euch Erinnerungen an den ersten Turok-Auftritt wach werden.

Terminator-Treff

Neben den noch weitläufigeren Einspieler-Gefilden, die von den Acclaim Studios Austin in einer flüssigen, abwechslungsreichen Grafik präsentiert werden, dürft ihr euch auch in sage und schreibe 48 speziell zugeschnittenen Multiplayer-Umgebungen beweisen. Hier tretet ihr nicht gegen die furchteinflößend animierten Höllenkreaturen der Einspieler-Welt, sondern gegen eure Freunde an. Diese derben Multiplayer-Gefechte werden unter anderem in den Varianten Blood Lust, Monkey Tag und Capture the Flag anwählbar sein. Um die beklemmende Atmosphäre der ersten beiden Folgen des Comic-Abenteuers noch zu übertrumpfen, will Acclaim übrigens zwischen den Einspieler-Stufen mit noch besseren Zwischensequenzen überleiten. Zudem dürft ihr euch auf einen diabolischen Soundtrack, über 25 im Spiel versteckte Zusatzfunktionen und eine digitalisierte Sprachausgabe freuen.

Florian Brich

Aus der Nähe werden die sanften Texturübergänge deutlich.

Das fliegende Auge: In Turok 3 werdet ihr von Helikoptern gejagt.

Dieser Höhlensee wird von mehreren Lichtquellen beleuchtet.

ERSTER EINDRUCK

Titel:..Turok 3: The Shadow of Oblivion
Genre:.....Action
Spieler:.....1-4
Levels:.....20+
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak:.....Ja
Hersteller:.....Acclaim
Preis:.....DM 100,-
Sprache:.....Deutsch
Release:.....September
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Explosive Grafiken, ausladende Levels und eine atmosphärische Soundkulisse werden aus der intensiven Monsterjagd ein Spektakel machen, das euch monatelang in seinen Bann ziehen wird. Diverse Multiplayer-Modi, die Unterstützung des Expansion Pak und der Umstand, dass ihr endlich dann speichern könnt, wann ihr es wollt, garantieren Turok 3: The Shadow of Oblivion schon jetzt einen Platz in der Ruhmeshalle der N64-Action-Shooter.

Basketball, 1-4 Spieler, Konami

NBA IN THE ZONE 2000

Bei NBA In The Zone 2000 handelt es sich um den aktuellen Ableger der bisher in Deutschland unter dem Kürzel NBA Pro bekannten Basketballserie.

Die wichtigste Neuerung zum Vorgänger *NBA Pro 99* stellt der neben den üblichen Spielmodi (Saison, Playoffs, 3-Point-Shootout etc.) gebotene Slam-Dunk-Wettbewerb dar, in dem ihr nach Herzenslust den Ball in die Reuse hämmern könnt, um damit die Punktrichter und eure Gegenspieler zu beeindrucken. Darüber hinaus sind im Vergleich zum Vorgänger (bis zum jetzigen Zeitpunkt) lediglich marginale Änderungen optischer Natur erkennbar. So wirkt die Darstellung der Korbhatz beispielsweise nicht mehr ganz so verwaschen wie beim Vorgänger *NBA Pro 99*. Beibehalten wurden dagegen leichte Gameplay-Schwächen, so wird die 3-Sekunden-Regel schnell zum Ärgernis. Auch der (vorerst) letzte Teil von Konamis Basketballserie dürfte damit trotz seines soliden Gameplays Schwierigkeiten haben, die spielstarke Genre-Konkurrenz aus dem Hause EA oder Acclaim zu toppen.

Jens Quentin

Beim Dunk-Wettbewerb ist Style und Sprungkraft gefragt.

Hier kämpfen gleich mehrere NBA-Hünen um den Rebound.

Auch der 3-Punkte-Wettbewerb ist wieder mit dabei.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *NBA In The Zone 2000*
Genre: ..... *Basketball*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *6 Spielmodi*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Nein*
Hersteller: ..... *Konami*
Preis: ..... *DM 129,95*
Sprache: ..... *Englisch*
Release: ..... *Mitte April*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Spielerisch und technisch durchschnittl iche Basketballsimulation mit nettem Slam-Dunk-Contest. Die ansonsten spärlichen Änderungen zum Vorgänger dürften einen Spitzenplatz im Genre verwehren.

Alles drauf!

Jump&Run, 1 Spieler, Disney Interactive

TARZAN

Mit einiger Verspätung schwingt sich Disneys Zeichentrick-Tarzan nach der PlayStation nun auch aufs Nintendo 64 – sehr zur Freude von Fans klassischer Jump&Runs!

Kleine Taucheinlage gefällig? Ein einfaches Krokodil kann den mutigen Helden des Spiels natürlich nicht von einem Bad abhalten.

Basierend auf dem Disney-Kinofilm, erschufen die Entwickler von Eurocom ganz im Stile der Super-Nintendo-Titel wie *Das Dschungelbuch* ein Jump&Run, das sich trotz 3D-Grafik noch ganz traditionell zweidimensional spielt. Ihr schlüpft in die Rolle des anfangs noch jungen Helden und führt ihn durch 13 Levels. Mit Hilfe von Lianen oder als Trampolin zweckentfremdeten Tieren könnt ihr euch schnell von einer Plattform zur nächsten bewegen. Als Waffen zum Schutz vor aufdringlichen Dschungelbewohnern dient dabei entweder Obst, mit dem Tarzan seine Gegner bewerfen kann, oder ein Buschmesser, das ihr allerdings erstmal finden müsst. Spätestens wenn ihr euch als erwachsener Tarzan mit dem Tiger Sabor herumschlagen müsst, werdet ihr es nicht mehr missen wollen. Pixel-Blut fließt deswegen trotzdem keines – die Feinde lösen sich bei ihrem Ableben einfach in nichts auf! Wenn ihr mit den Fäusten auf den Boden schlagt, könnt ihr manchmal geheime Bonuskammern freilegen – die Energie spendenden Bananen sind da noch das uninteressanteste Fundstück, das sich dahinter verbergen kann. Spannender gestaltet sich da schon die Suche nach vier Dokumententeilen, die zusammen jeweils den Zugang zu ganz neuen Bonusabschnitten ermöglichen. Für Abwechslung sorgen Sequenzen, in denen ihr vor wild gewordenen Elefanten oder – ausnahmsweise in der Rolle von Jane – vor einer Horde Paviane flüchten müsst. Die Polygonumgebung wirkt sich zwar nicht auf das Spielgefühl aus, macht aber einen erstaunlich plastischen Eindruck. Die Entwickler haben es geschafft, altbewährtes Gameplay mit aktueller Technik zu kombinieren. Spielerisch solltet ihr daher keinen Konkurrenten für 3D-Jump&Runs wie *Super Mario 64* oder *Rayman 2* erwarten. Auch ist das Leveldesign ist ziemlich linear ausgefallen – zumeist geht es nur darum, das Ende eines Abschnitts zu erreichen. So lebt das Spiel in erster Linie von seiner guten Dschungel-Atmosphäre und dem Charme des Zeichentrickfilms.

Gelungene Animationen lassen die Figuren aus dem Film auf dem Screen lebendig werden.

Das Messer dient Tarzan als Waffe gegen die Raubtiere und später auch gegen Menschen.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Tarzan
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Levels:	13+5
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Disney Interactive
Preis:	ca. 120,- DM
Sprache:	Deutsch
Release:	April
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Fans von klassischen Jump&Runs können sich trotz 3D-Grafik auf einen Hüpfer der alten Schule freuen. Tarzan überzeugt durch sein ansprechend in Szene gesetztes, schnörkelloses Gameplay.

Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

TAZ EXPRESS

Schon die erste spielbare Version von Taz Express verbreitet jede Menge gute Laune!

Taz arbeitet beim Lieferservice für ACME-Kisten – die schräge Grundidee entpuppt sich in der Praxis als trickreich gestaltetes Jump&Run mit zahlreichen Puzzle-Einlagen. Wo Taz selbst mit viel Grübeln nicht weiterkommt, pulverisiert er mit dem berüchtigten Taz-Spin sämtliche Hindernisse einschließlich Bäumen und Hügeln. Die Energiequelle für solche Kraftakte sind überall verstreute Früchte und Hotdogs. Das Verteidigen der wertvollen Kisten gegen Angreifer erweist sich auch als weitaus wichtiger als vermutet. Besonders bemerkenswert ist die einmalige Klangkulisse des Spiels: Die diversen Schmatzgeräusche und Urschreie von Taz sorgen schon alleine für gute Stimmung vor dem Fernseher. Äußerst praktisch ist die Möglichkeit, dank Batterie direkt auf dem Modul zu speichern. Leider hat sich der Release des Spiels in letzter Minute auf Juni verschoben.

Michael Pruchnicki

Eine der fünf Welten des Spiels führt den unerschrockenen Kurier Taz in den wilden Westen.

Auf der Jagd nach dem berühmt-berüchtigten Wile E. Coyote mit der abzuliefernden ACME-Kiste.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Taz Express
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Levels:	5 Welten, 30+ Levels
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Infogrames
Preis:	ca. DM 120,-
Sprache:	Deutsch
Release:	Juni
Einschätzung:	But

Beurteilung: *Ein ungewöhnliches Gameplay und ein starker Hauptakteur – Taz Express könnte ein Geheimtipp für Fans von knifflingen Jump&Runs werden!*

Alles drin!

GAMES AND MORE – mehr geht nicht!

- Die neuesten Games, aktuelle Tests, Tipps, Tricks und News.
- Für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PC und Game Boy.
- Jeden Monat neu. Für nur DM 3,90.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 8.3.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: März)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	82%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI		
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	57%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Supercross 2000	**Rennspiel**	**EA**	**1/00**	**81%**
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally 2	**Rennspiel**	**Mitsui**	**2/00**	**79%**
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	57%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	69%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	80%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	86%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Bug's Life	Jump&Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	12/99	95%
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

In den News findet ihr die neuesten Informationen zu dem Rollenspiel.

Titel: Aidyn Chronicles: The First Mage RPG
Hersteller: .....THQ
Release: .....August

Sport

In letzter Minute wurde bekannt, dass das Sportspiel leider nicht in Deutschland erscheint.

Titel: . . All Star Baseball 2001
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Gestrichen

Jump&Run

Der potenzielle Jump&Run-Knüller kommt irgendwann in diesem Jahr heraus.

Titel: .....Banjo-Tooie
Hersteller: .....Rare
Release (D): 2000

Action

Das Spiel zum Kult-Film erscheint im Juni dieses Jahres.

Titel: ....Blues Brothers 2000
Hersteller: .....Virgin
Release (D): .....Juni

Action

Ab April könnt ihr euch auf das Schlachtfeld begeben.

Titel: .....Battlezone 64
Hersteller: ..... Crave Entertainment
Release (D): .....April

Rennspiel

Das Rennspiel für Zweirad-Fans wird im November erscheinen.

Titel: . .Championship Motocross
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Conkers Abenteuer finden auf jeden Fall noch dieses Jahr statt.

Titel: ...Conker's Bad Fur Day

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

3D-Action

Auf Seite 47 hat Kollege Florian mit gelbener Waffe die Levels erforscht.

Titel: .....Daikatana 64

Hersteller: .....Mitsui
Release (D): .....Anfang April

Jump&Run

Leider gibt es bis dato noch kein Bildmaterial zu dem schlumpfigen Vergnügen.

Titel: ....Die Schlümpfe 2000

Hersteller: .....Infogrames
Release: .....September

Action

Der Termin für diesen Titel hat sich leider auf unbekannte Zeit verschoben.

Titel: .....Duck Dodgers

Hersteller: .....Infogrames
Release: .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Wann ihr auf gruselige Erkundungstour gehen dürft, steht noch nicht fest.

Titel: .....Eternal Darkness

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Exitebike 64 dürfte ein absolutes Highlight im Rennspiel-Genre werden.

Titel: .....Exitebike 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni

Rennspiel

Die F1-Simulation von Ubi Soft geht im Mai an den Start.

Titel: F-1 Racing Championship

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Mai

Jump&Run

Die Abenteuer des flinken Handschuhs lassen weiter auf sich warten.

Titel: .....Glover 2

Hersteller: .....Hasbro
Release (D): 2000

Action

Die knallharte Ganovenjagd wird nicht für das N64 erscheinen.

Titel: .....GTA

Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Gestrichen

Action

Der bärenstarke Held der Antike hat seinen Auftritt im Juni.

Titel: .....Hercules

Hersteller: .....Titus
Release (D): .....Juni

Rennspiel

Florian hat sich hinter das Steuer der hochgetunten Rennboote begeben.

Titel: .....Hydro Thunder

Hersteller: .....Midway
Release (D): .....April

Sport

Unser Test auf der Seite 36 bringt euch die virtuelle Olympiade näher.

Titel: ..International Track & Field 2000

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 24)*

Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	5/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	11/99	94%
Resident Evil 64	Action-Adventure	Capcom	1/00	90%
Rocket – Robot on Wheels	Jump&Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	**Jump&Run**	**Activision**	**1/00**	**89%**
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Int.	----	----
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	----	----
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/98	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Nuclear Strike 64	**Action**	**THQ**	**2/00**	**69%**
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	5/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	**Action**	**Activision**	**2/00**	**87%**
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P!!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	----	----
Ragnakiddis	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%
Basketball				
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11/99	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	**Golf**	**Infogrames**	**3/00**	**48%**
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie Blast's Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/98	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Erscheint 2000 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
März				
Army Men: Sarge's Heroes	**Action**	**3DO**	**85%**	**31. März**
Battle Tanx: Global Assault	**Action**	**3DO**	**72%**	**31. März**
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	83%	März
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	86%	3. März
Jeremy McGrath Supercross 2000	**Rennspiel**	**Acclaim**	**50%**	**März**
Paperboy	Arcade	Midway	65%	März
Rat Attack	Action	Mindscape	—	Ende März
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	68%	3. März
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	90%	24. März
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	80%	Ende März
April				
Asteroids Hyper 64	**Action**	**Crave**	**69%**	**April**
Battle Zone 64	**Action**	**Crave**	—	**April**
Daikatana	**3D-Action**	**Mitsui**	**80%**	**Anfang April**
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	—	April
Int. Track&Field Summer Games	Sport	Konami	84%	April
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	—	April
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	93%	April
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	90%	April
Tarzan	**Jump&Run**	**Activision**	—	**April**
Mai				
F-1 Racing Championship	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	—	**Mai**
ISS 2000	Fußball	Konami	—	Mai
Taz Express	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**17. Mai**
WinBack	**Action**	**Virgin**	**85%**	**Anfang Mai**
Juni				
Blues Brothers 2000	**Action**	**Virgin**	—	**Juni**
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	—	Mitte Juni
Hercules	**Action**	**Titus**	—	**Juni**
Mario Party 2	**Action**	**Nintendo**	**83%**	**Juni**
August				
Aidyn Chronicles: The First Mage	RPG	THQ	—	August
September				
Die Schlümpfe 2000	Jump&Run	Infogrames	—	September
Turok 3: Shadow of Oblivion	Action	Acclaim	—	September
Weitere Veröffentlichungen in 2000				
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	—	November
Conker's Bad Fur Day	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Glover 2	Jump&Run	Hasbro	—	2000
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	—	November
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	—	2000
Rugrats in Paris	Action-Adventure	THQ	—	November
Scooby-Doo	Adventure	THQ	—	November
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	—	3. Quartal
WWF (Arbeitstitel)	Wrestling	THQ	—	November
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	—	2000
Angekündigte Titel ohne Termin				
Bomberman 64 2	Action-Adventure	Nintendo	—	Nicht bekannt
Duck Dodgers	**Action**	**Infogrames**	—	**Nicht bekannt**
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	Nicht bekannt
F-1 World Grand Prix III	**Rennspiel**	**Konami**	—	**Nicht bekannt**
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	Nicht bekannt
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	Nicht bekannt
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	—	Nicht bekannt
König der Löwen	Jump&Run	Activision	—	Nicht bekannt
Mickey Toon Racer	Rennspiel	Nintendo	—	Nicht bekannt
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	—	Nicht bekannt
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	—	Nicht bekannt
Mother 3	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt
Namco Museum 64	Action	Namco	—	Nicht bekannt
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	—	Nicht bekannt
NFL Blitz	Football	Midway	85%	Nicht bekannt
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	—	Nicht bekannt
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt
Rampage 2	Action	Midway	70%	Nicht bekannt
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	—	Nicht bekannt
Ruff&Tumble	**Jump&Run**	**GT Interactive**	**87%**	**Nicht bekannt**
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	Nicht bekannt
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	—	Nicht bekannt
Super Mario Adventure RPG 2	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt

Fußball

Fußballfreunde müssen sich noch bis zum Wonnemonat Mai gedulden.

Titel: . . . . . .ISS 2000
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Mai

Rennspiel

Das Rennspiel um den bekannten Biker konnte nicht ganz überzeugen.

Titel: . . .J. McGrath Supercross 2000
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .März

Jump&Run

Ein genauer Termin für den Deutschland-Release steht weiterhin nicht fest.

Titel: . . . . . .Kirby 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Das Mehrspieler-Vergnügen mit den bekannten Prügelknaben erscheint erst im Juni.

Titel: . . . . . .Mario Party 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juni

IN ARBEIT

Rennspiel

Ein genauer Release-Termin für den Renner liegt noch nicht vor.

Titel: . . . . .Mickey Toon Racer
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Sobald wir nähere Informationen zu dem Rennspiel haben, lest ihr es in den News.

Titel: . . . . . .Mini Racers
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

IN ARBEIT

Action

Überraschend wurde der Einsatz des Geheimagenten abgeblasen.

Titel: . .Mission: Impossible 2
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Action

Der ideale Titel für alle Videospiel-Historiker und Nostalgiefreunde.

Titel: . . . . .Namco Museum 64
Hersteller: . . . . . .Namco
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Basketball

Es ist derzeit noch offen, wann die gelungene NBA-Simulation in Deutschland erscheint.

Titel: . . . . . .NBA Courtside 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Basketball

Der Titel bietet im Vergleich zum Vorgänger nur wenige Neuerungen.

Titel: . . .NBA In the Zone 2000
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April

Rollenspiel

Wann ihr die Fantasiewelten erforschen könnt, ist zurzeit noch nicht bekannt.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

3D-Action

Shooter-Fans tragen Trauer! Das Spiel wird definitiv nicht in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action

Unser Pokémon-Professor Matthias tritt auf Seite 30 mutig in die Arena.

Titel: . . . . .Pokémon Stadium

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . April

Action-Adventure

Demnächst stellen wir euch den Titel näher vor.

Titel: . .PR Lightspeed Rescue

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

Action

Der actionreiche Titel um den Angriff der Nager erscheint Ende März.

Titel: . . . . . .Rat Attack

Hersteller: . . . . . .Mindscape
Release (D): . . . . . .Ende März

Action-Adventure

Noch in diesem Jahr könnt ihr auf Untotenjagd gehen.

Titel: . . . . . .Resident Evil Zero

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): 2000

Adventure

IN ARBEIT

Im November machen die Rugrats die französische Hauptstadt unsicher.

Titel: . . . . . .Rugrats in Paris

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . November

Adventure

IN ARBEIT

Adventure-Freunde kommen im November auf ihre Kosten.

Titel: . . . . . .Scooby-Doo

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

Strategie

Strategie-Fans fiebern dem Release im Herbst dieses Jahres entgegen.

Titel: . . . . . .StarCraft 64

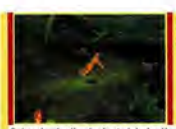
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .3. Quartal 2000

RPG

Auf das Abenteuer des italienischen Handwerkers darf man gespannt sein.

Titel: . .Super Mario Adventure 2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 2000



Jump&Run

Schon im April schwingt sich der Herr des Urwalds in Richtung Verkaufsregal.

Titel: . . . . . .Tarzan

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .April

Jump&Run

Unser Preview bringt euch den tasmanischen Teufel näher.

Titel: . . . . .Tazmanian Express

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .17. Mai

Sport

Kollege André war von den artistischen Ausflügen mit dem Skateboard begeistert.

Titel: . . . . .T. H. Skateboarding

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .24. März

Action

Die neuesten Informationen und Bilder zum potenziellen Knüller findet ihr auf Seite 18.

Titel: . .Turok: Shadow of Oblivion

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	----
Bangaioh	Action	Treasure/ESP	Japan	65%	Nicht geplant
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bomberman 64 2	Jump&Run	Hudson	Japan	----	Nicht bekannt
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	----
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	----
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Nicht bekannt
Custom Robo	Action	Nintendo	Japan	----	Nicht bekannt
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	----
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	----
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	----
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	----	Erhältlich
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Japan	76%	----
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	----
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	----
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	----	----
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	----	Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	----	----
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	----	----
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	----
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	----
Harvest Moon 64	Rollenspiel	Natsume	Japan	----	Nicht geplant
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	----
„Indiziert"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	----	Ja
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	----
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	----
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	----
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	----
J-League Perfect Striker 1999	Fußball	Konami	Japan	89%	Mai 2000
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	----
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	----
Kyojin no Doshin 1 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	----	Nicht geplant
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Madden NFL 2000	Football	EA	USA	90%	Nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	----
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	----
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	----
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	----
Namco Museum 64	Compilation	Namco	USA	----	Nicht bekannt
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	----	----
„Indiziert!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	----	----
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	----	Erhältlich
Mario Artist Polygon St. (64DD)	**Entertainment**	**Nintendo**	**Japan**	**----**	**Nicht geplant**
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	----
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	USA	88%	2000
NBA Show Time	Basketball	Midway	USA	70%	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Football	Midway	USA	----	----
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	----	----
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	----	2000
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	----	----
Pokémon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	Nicht geplant
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	----
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	April
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	----
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	----
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	----	----
Powerful Pro Baseball 2000	**Baseball**	**Konami**	**Japan**	**----**	**Nicht geplant**
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	----
„Indiziert"	3D-Action	Midway/id	USA	----	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	----
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	----
SimCity (64DD)	**Simulation**	**Nintendo**	**Japan**	**----**	**Nicht geplant**
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	----
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	USA	----	Nicht bekannt
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	----
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	----
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	----
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	----
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	----
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	----
Virtual Pro Wrestling 2	Wrestling	Asmik	Japan	----	Nicht bekannt
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	----
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	----
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	----

Action

Den PAL-Test zu dem gelungenen Titel lest ihr auf Seite 35.

Titel: . . . . . .WinBack

Hersteller: . . . . . .Virgin
Release (D): . . . . . .Anfang Mai

RPG

Links kommendes Abenteuer hat schon wieder einen neuen Namen!

Titel: . .Zelda: Mask of Mujula

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	15
2.	(2)	Donkey Kong 64	3
3.	(3)	Pokémon Rot/Blau	4
4.	(5)	Super Smash Bros.	3
5.	(9)	Mario Kart 64	28
6.	(WE)	FIFA 99	7
7.	(4)	Mario Party	12
8.	(12)	Rayman 2	3
9.	(8)	Banjo-Kazooie	19
10.	(WE)	Rogue Squadron	7
11.	(WE)	South Park	2
12.	(Neu)	Toy Story 2	1
13.	(7)	Rainbow Six	3
14.	(10)	Turok 2	14
15.	(WE)	WWF Attitude	4

Link kann auch diesmal seinen Platz an der Spitze der Leserchartsbehaupten. Bei den beiden folgenden Plätzen haben sich ebenfalls keine Veränderungen ergeben, Donkey Kong und die muntere Pokémon-Rasselbande stehen auch weiterhin hoch in eurer Gunst. Die Super Smash Bros. arbeiten sich ebenso wie Rayman 2 langsam nach oben. Toy Story 2 hat es in diesem Monat als einziger Neueinsteiger in die Charts geschafft.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Castlevania: Leg. of Darkness	1
2.	(Neu)	ECW Hardcore Revolution	1
3.	(Neu)	Vigilante 8: 2. Herausforderung	1
4.	(Neu)	Gex 3: Deep Cover Gecko	1
5.	(1)	Donkey Kong 64	3
6.	(Neu)	J. McGrath Supercross 2000	1
7.	(Neu)	South Park Rally	1
8.	(12)	South Park	6
9.	(Neu)	Nuclear Strike	1
10.	(WE)	Premier Manager 64	2
11.	(11)	Turok 2	13
12.	(14)	RTL World League Soccer	3
13.	(WE)	V-Rally Edition '99	3
14.	(13)	Road Rash 64	2
15.	(4)	Armorines	3

In den deutschen Verkaufscharts hat sich seit letztem Monat einiges getan. So wurden gar die ersten vier Plätze komplett von Neueinsteigern besetzt, wobei Castlevania: Legacy of Darkness den größten Käuferzuspruch erfuhr. Lediglich mit Platz 5 muss sich die Affenbande von Donkey Kong 64 zufrieden geben. Die South-Park-Clique um Cartman und Co. kann mit South Park Rally ebenfalls einen guten Einstieg in die deutschen Verkaufscharts feiern.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(2)	Donkey Kong 64	3
2.	(1)	Mario Party 2	2
3.	(4)	Custom Robo	3
4.	(3)	Super Smash Brothers	14
5.	(Neu)	Bombing Bomberman 2	1
6.	(5)	Pokémon Stadium 2	10
7.	(7)	Pokémon Snap	12

Auf den ersten vier Plätzen der japanischen Charts kann man in diesem Monat ein fröhliches Wechseln der Positionen beobachten. So tauschte Donkey Kong 64 mit Mario Party 2 ebenso die Plätze wie Custom Robo mit den putzigen Prügelknaben der Super Smash Brothers. Als einziger Neuzugang schaffte es Bombing Bomberman 2, ein Ableger aus der in Japan überaus beliebten Bomberman-Serie, auf die vorderen Plätze.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Mario Party 2	1
2.	(1)	Donkey Kong 64	3
3.	(2)	WWF Wrestlemania 2000	3
4.	(6)	Super Smash Brothers	10
5.	(5)	Namco Museum 64	3
6.	(3)	Pokémon Snap	8
7.	(4)	Toy Story 2	3

In den USA stürmte der Mehrspieler-Knüller Mario Party 2 auf Platz 1 und verdrängte damit sogar Donkey Kong 64. Dementsprechend rutscht die neue Wrestling-Referenz WWF Wrestlemania 2000 auf den dritten Platz. Die Super Smash Brothers konnten noch einmal zulegen, während die Klassiker-Compilation Namco Museum 64 weiterhin auf Platz 5 verharrt. Pokémon Snap fällt dagegen ebenso wie Toy Story 2 langsam, aber sicher in der Gunst der amerikanischen N64-Fangemeinde.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Pokémon Stadium	6
2.	(2)	Zelda: Mask of Mujala	7
3.	(Neu)	Pokémon Gold/Silber	1
4.	(4)	Banjo-Tooie	17
5.	(3)	Pokémon Snap	7
6.	(11)	Ridge Racer 64	3
7.	(7)	Tony Hawk's Skateboarding	4
8.	(10)	Harvest Moon 64	2
9.	(Neu)	Pokémon Gelb	1
10.	(Neu)	Army Men Sarge's Heroes	1
11.	(8)	ISS 2000	3
12.	(5)	Mario Party 2	6
13.	(Neu)	Turok 3	1
14.	(6)	Perfect Dark	21
15.	(15)	GTA	9

Auch an der Spitze der Most-Wanted-Charts hat sich nichts geändert, Pokémon Stadium steht weiterhin in eurer Gunst ganz oben. Als höchster Neueinsteiger ist Pokémon Gold/Silber in die Charts eingestiegen. Pokémon Gelb für den Game Boy Color stößt bei euch auch auf großes Interesse. Auch der offizielle dritte Teil der erfolgreichen Dinojagd Turok 3 ist direkt nach unserem brandaktuellen Bericht in der letzten Ausgabe der N-Zone in die Charts eingestiegen.

Heft verpasst?

01/00

02/00

03/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 01/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 02/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 03/00	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Action/Rollenspiel, 1-4 Spieler, HAL/Nintendo

POKÉMON STADIUM

N-ZONE HIT

Ab Anfang April werden eure Eltern streiken und eure großen Geschwister Wutausbrüche kriegen, weil ihr den heimischen Fernseher tagelang blockiert: Mit Pokémon Stadium kommt ein gewaltiger Spiele-Hammer auf die Mattscheibe, der eure Pokémanie in eine ganz neue Dimension erhebt!

Pokémon Stadium ist im Bundle mit dem so genannten Transfer Pak erhältlich. Dieses handliche Zusatzmodul wird in den N64-Controller gesteckt und hat eine Schnittstelle, in die eure Pokémon-Module vom Game Boy passen. So könnt ihr mit zwei Handgriffen eure bereits geschnappten Pokémon bei Stadium-Kämpfen, Schau-Turnieren oder der Jagd nach Trainer-Orden als tolle 3D-Animationen auf

Das Transfer Pak bildet die Schnittstelle zwischen N64-Controller und Game Boy-Modul.

Pikachu wurde von Duflor ins Land der Träume geschickt und ist gegnerischen Angriffen nun hilflos ausgeliefert.

Die Sternschauer-Attacke von Sandamer auf Digdri zieht äußerst echt animierte Kometenschweife hinter sich her.

Die meisten Attacken vom mächtigen Nidoking sind gegen ein fliegendes Tauboss trotz ihrer Kraft völlig wirkungslos.

Fundorte guckt ihr in 3D oder mit der Game-Boy-Karte nach.

Kicklees Meditations-Attacke ist sehr farbenprächtig gestaltet.

den Fernseher schicken. Natürlich könnt ihr genauso leicht eure am TV gestärkten Pokémon zurück auf den Game Boy holen. Aber das Transfer Pak kann noch mehr: Per Untermenü spielt ihr sogar die Original-Editionen vom Game Boy auf dem Bildschirm!

Aufmarsch der Gladiatoren

Sogar ohne eigene Game-Boy-Edition ist *Pokémon Stadium* einfach toll: Die Kämpfe könnt ihr auch mit Leih-Pokémon bestreiten, wobei ihr aus allen 151 wählen dürft (Mew muss erst

ROT/BLAU PER TV

Über das mitgelieferte Transfer Pak könnt ihr nicht nur eure Game-Boy-Pokémon im Stadium-Kampf antreten lassen, sondern auch die Rote/Blaue und Gelbe Edition direkt auf dem großen Fernseher spielen. Da hat das lästige Über-die-Schulter-Gucken eurer Bekannten beim Game-Boy-Zocken endlich ein Ende.

Die Bildschirmgestaltung gleicht der Darstellung durch das Super-Game-Boy-Modul für das SNES.

Die Kampfsequenzen wirken auf dem großen Fernsehschirm um einiges eindrucksvoller.

Ein Besuch im Pokémon-Center wird durch das Tansfer Pak farbenfroher als bisher gewohnt.

Im übersichtlich erklärten Spielmenü findet sich wirklich jeder sofort gut zurecht.

HALLO N-ZONE FREAKS!

Hier sind wir:

ZYCLOBIA GAME POINT
nintendo mega versand

06150 - 5919044

Bei Uns beraten Euch echte Nintendo Freaks!

N64 - GB - GBC

N64

Castlevania 109.95 DM
Gex 3 119.95 DM
Grand Theft 99.95 DM
Paperboy 3 D 109.95 DM
T.H.Skateboarding 99.95 DM
Top Gear Hyperbike 109.95 DM
Army Men 99.95 DM
Ruff & Tumble 109.95 DM
Toy Story 2 call....
Rayman 2 109.95 DM
Armorines 89.95 DM
Turok L.d.verl.L. 89.95 DM
Donkey Kong 64 119.95 DM

ISS 2000 (GB color) call....
Live Wire (GB color) 59.95 DM
POKEMON (GB color) Special Price III call.....
Paperboy (GB color) 59.95 DM
Metal Gear Solid (GB color) 69.95 DM
Mission Impossible (GB color) 64.95 DM
Rayman call.....
uvm.

KONSOLEN & ZUBEHÖR !
SPIELEBERATER !
ACTION FIGUREN !
P O K E M O N `s !
uvm.....uvm.....uvm.....CALL!

Irrtümer . Druckfehler + Preisänderungen vorbehalten.
Lieferungen Versandkostenfrei. 6.-DM NN Gebühr.

MINI-GAMES FÜR MEGA-SPASS

Neun Mini-Games sorgen im Kids-Club-Untermenü für Abwechslung: Bei Karpadors Platscher und Sing mit Piepi, im Rattfratz-Rennen, dem Kampf der Schnarcher, dem Härtner-Duell, dem Großen Schaufler, dem Donner-Dynamo, Schlurps Sushi-Karussell oder auch Rettans Kringelpiez können bis zu vier Spieler neue Kraft für weitere Kämpfe tanken.

Im Donner-Dynamo müsst ihr hurtig Energie aufladen, damit ihr nicht gegrillt werdet.

Als Schlurp sammelt ihr im Sushi-Karussell Punkte, wenn ihr Fischhappen aufschleckt.

Beim Härtner-Duell werdet ihr mit Felsen bombardiert, bis eure Energieanzeige leer ist.

Wer im Großen Schaufler zuerst auf Grundwasser stößt, erlebt sein Sandan als Wellenreiter.

Wenn Sleimok Hyperstrahl einsetzt, zucken wilde Blitze über euren Fernsehschirm.

freigespielt werden). Im Blitzkampf legen bis zu zwei Spieler mit je drei Pokémon sofort los. Beim Schaukampf für gleichfalls zwei Spieler holt ihr euch die nötige Übung für das Hauptmatch und im Stadion-Modus gelangt ihr – neben den diversen Arenen und Turnieren – auch zum Pokémon-Labor, der Ruhmeshalle und den Mini-Spielen.

Kampfspaß hoch vier

Das Wichtigste sind jedoch die Kämpfe mit sechs Pokémon und davon gibt es im Stadion-Modus über 96 mit diversen Unterrunden. Bis zu vier Spieler bilden hier für Schau-Turniere und Stadium-Kämpfe Zweierteams, wobei jeder Teilnehmer drei Pokémon beisteuert. Spielt man hingegen alleine, übernimmt der Computer die Gegnerrolle. Fünf Reglements für Pokémon unterschiedlicher Erfahrungslevels sorgen beim Schau-Turnier für Abwechslung. Vier Schwierigkeitsstufen würzen den Stadium-Kampf. Und im Arenaleiter-Turm tretet ihr nach und nach gegen acht Arenaleiter und ihre Helfershelfer an. Habt ihr jeweils alle Gegner bezwungen, werden noch einmal etliche Zusatzlevels freigeschaltet, die euch nicht zur Ruhe kommen lassen. Das alles wird in toller 3D-Grafik mit ständig wechselnder Kamera-Optik präsentiert. Vor allem die Animation der Spezialattacken gerät hier zum Fest für den Zuschauer. Ein unsichtbarer deutscher Moderator kommentiert gekonnt jeden Spielzug und die wichtigsten Passagen werden auch als Text eingeblendet. Zwar ist in der deutschen Fassung, anders als in Japan, ein Fotografieren eurer Helden nicht möglich, aber durch die Masse an Pokémon-Kombinationen, Turnier-Varianten, versteckten Extra-Levels und vor allem Mehrspieler-Möglichkeiten überzeugt dieses blendend kommentierte, spektakuläre 3D-Erlebnis im Bundle mit dem Transfer Pak für das N64 wirklich auf ganzer Linie.

Matthias Glaser

Vor den Kämpfen seht ihr zwar die Pokémon-Teams, aber die Kampf-Reihenfolge der Pokémon ist geheim.

Golbats Blutsauger-Attacke ist nicht nur machtvoll, sondern noch dazu toll anzuschauen.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Pokémon Stadium*
Genre: ..... *Action/Rollenspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Variabel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Nein*
Expansion Pak: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Nein*
GB-Transfer-Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *Über 96 Trainerkämpfe*
Preis: ..... *ca. DM 149,-*
Datenträger: *256-MBit-Modul*
Hersteller: ..... *HAL/Nintendo*
Entwickler: ..... *HAL Laboratories*
Sprache: ..... *Deutsch*
Release: ..... *April*

Grafik: *92%*
Sound: *89%*
Dauerspaß: *95%*
Gesamtwertung: **93%**

Beurteilung: Zwar fehlt im Vergleich zur japanischen Version der Foto-Modus und es wird auch keine Geschichte von Ashs Reise durch die Pokémon-Welt erzählt, aber dafür sind die 3D-Animationen auf dem Fernseher ein wahrer Augenschmaus und die Kampfmoderation bringt wirklich Stimmung. Ein echter Hit.

In der Arenaleiter-Burg tretet ihr mit euren Pokémon gegen acht turniererprobte Arenaleiter und ihre Gehilfen zum Kampf an.

MEINE MEINUNG!

Ich bin schlichtweg begeistert. Musste man beim Game Boy für die Kampfrunden noch sehr viel Fantasie besitzen, so kann man sich bei Pokémon Stadium jetzt ständig an der 3D-Kamera ergötzen, die euch eure Lieblinge in nie gekanntem Detailreichtum präsentiert. Die Kampfkommentare sind obendrein so gut gelungen, dass man sich wie bei echten Sportereignissen fühlt. Selbst wer vorher noch kein Pokémaniac war, wird aufgrund der gebotenen Fülle an Spiel- und Kombinationsmöglichkeiten wochenlang vor dem Fernseher kleben.

Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In der Halfpipe vollführt ihr waghalsige Sprünge auf der Jagd nach dem Pro-Score und individuellen Signature-Moves.

Vor eurem Rollbrett ist nichts sicher. Egal ob Treppengeländer, Tische oder Rohre, ihr könnt alles mit dem Skateboard bearbeiten.

Skateboarding, 1-2 Spieler, Activision

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

N-ZONE HIT

Kapuzenpullis, fetzige Punk-Musik und weite Hosen: Tony Hawk's Skateboarding sprüht vor Spielspaß und dürfte wohl auch die Herzen hart gesottener Nicht-Skater erobern.

In der Rolle eines von zehn Skateboard-Experten geht ihr auf die Jagd nach Videobändern, um neue Rollbretter und Areale freizuschalten. So macht ihr z.B. Schulhöfe und Einkaufszentren unsicher, vollführt tollkühne Stunts und grindet über Treppengeländer und Tische. Ihr müsst dabei nie einem bestimmten Weg folgen, es steht euch vielmehr frei, die Levels nach Herzenslust zu erkunden. In jedem der Areale könnt ihr bis zu fünf Videobänder ergattern, für die ihr die unterschiedlichsten Leistungen innerhalb eines Zeitlimits erbringen müsst. Geht es also beispielsweise einmal auf die Suche nach einer geeigneten Rampe, um mit waghalsigen Kombos aus Kickflips, Grabs, Benihanas und Unmengen anderer Tricks eine bestimmte Punktzahl zu knacken, so sucht ihr bei erneuten Anläufen nach einem versteckten Band. Oder ihr durchstreift das Areal, um alle Buchstaben des Wortes S-K-A-T-E ausfindig zu machen. Nach jedem Versuch könnt ihr eure Karriere abspeichern und das Areal dann mit anderem Ziel erneut angehen. Die unterschiedlichen Anforderungen lassen jeden Level immer wieder in neuem Licht erscheinen, Langeweile kommt dabei nie auf. Gelüstet es euch mal nach einem Duell gegen einen Freund, könnt ihr euch zu zweit in einem der drei Mehrspielermodi austoben. Grafisch ist der ganze Skateboard-Spaß ordentlich in Szene gesetzt, besonders die Animationen der Skater können überzeugen. Für besondere Atmosphäre sorgt der Soundtrack, in dem sich Punk-Größen wie die Dead Kennedys, Suicidal Tendencies oder Primus die Ehre geben.

André Horn

Ihr könnt natürlich auch zu zweit in drei verschiedenen Modi um die Wette skaten.

Nur echte Profis wie Tony Hawk wissen, wie man bei einem Boardslide die Balance hält.

MEINE MEINUNG!

Mit Skateboards konnte ich eigentlich nie etwas anfangen. So fühlte ich mich zu Beginn am ehesten von der coolen Musik angesprochen. Als ich dann aber die Steuerung begriffen hatte und meine ersten spektakulären Kombos vollführen konnte, dämmerte mir langsam, wie gut das Spiel wirklich ist. Besonders das clevere Design zaubert in diesen Zeiten allgemeiner Innovationsarmut ein Lächeln aufs Redakteursgesicht. Es gibt immer ein weiteres Tape zu ergattern oder einen neuen Teil des Areals zu erkunden. Das Spiel weigert sich einfach, langweilig zu werden und ist einer der seltenen Titel mit echtem Dauerbrennerpotenzial. André

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Tony Hawk's Skateboarding
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	10 Areale
Preis:	DM 119,95
Datenträger:	96 Mbit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Edge of Reality
Sprache:	Englische Texte
Release:	Ende März

Grafik:	82%
Sound:	90%
Dauerspaß:	91%
Gesamtwertung:	90%

Beurteilung: *Tony Hawk's Skateboarding setzt einen neuen Qualitätsstandard für Skateboard-Spiele. Hier wurde mit Sorgfalt nicht einfach nur eine Sportart, sondern ein Lebensgefühl von der Straße auf die Konsole transportiert. Die umfangreichen Areale und unterschiedlichen Anforderungen sorgen für abwechslungsreiches Gameplay und Langzeit-Spielspaß.*

An die Wand gepresst wartet ihr auf den richtigen Moment, um die Wache zu beseitigen.

Im Vierspielermodus könnt ihr ausfechten, wer von euch der beste Elitesoldat ist.

Oft müsst ihr Lichtschranken abschalten, um neue Bereiche betreten zu können.

Action, 1-4 Spieler, Virgin

WINBACK

N-ZONE

Das engültige Aus für einen Deutschland-Release von Perfect Dark ist für alle Fans eine herbe Enttäuschung. Da kommt Koeis Action-Kracher WinBack in diesem Monat genau zur richtigen Zeit.

Terroristen haben einen Hochsicherheitstrakt gestürmt und besitzen nun die Kontrolle über eine geheime Superwaffe. Die Beseitigung dieser Bedrohung klingt eigentlich nach einem Routineeinsatz für die Elitetruppe S.C.A.T. Dummerweise stürzt kurz nach der letzten Einsatzbesprechung der Hubschrauber ab, der die Gruppe transportiert. In der Rolle des Soldaten Jean-Luc Couger findet ihr euch plötzlich ohne Unterstützung inmitten eines Haufens von Terroristen wieder. Stürmt ihr nun unvermittelt mit der Waffe im Anschlag los, werdet ihr ein schnelles Ende finden. *WinBack* ist nämlich alles andere als ein hirnloses Ballerspiel. Erfolg werdet ihr nur haben, wenn ihr jede Deckung ausnutzt, euch langsam vortastet und das Gelände eingehend studiert. Da ihr nur an bestimmten Punkten abspeichern könnt, solltet ihr euer Vorgehen sorgfältig planen und möglichst wenig Risiken eingehen. Für die richtige Atmosphäre sorgen vor allem die exzellenten Bewegungsabläufe des Einzelkämpfers. So drückt ihr euch beispielsweise gegen Wände und bewegt euch dann per Ausfallschritt blitzschnell um die Ecke, um etwaige Wachen mit Hilfe von Schrotflinte, Maschinengewehr, Raketenwerfer oder anderen handlichen Utensilien angemessen zu begrüßen. Umfangreiche Areale, ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad und intelligent agierende Gegner runden den hervorragenden Gesamteindruck ab.

André Horn

Mit den C-Tasten schwenkt ihr in Situationen wie dieser die Kamera für die nötige Übersicht.

Ein Schuss noch, dann sollte Jean-Luc dringend hinter einigen Kisten in Deckung gehen. Viel kann er nämlich nicht einstecken.

BEWERTUNG

Titel:	WinBack
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	4 Areale
Preis:	DM 129,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Koei
Sprache:	Deutsch
Release:	Mai

Grafik: 78%
Sound: 75%
Dauerspaß: 86%
Gesamtwertung: **85%**

Beurteilung: Superdichte Atmosphäre und authentische Bewegungsabläufe zeichnen Koeis Action-Thriller aus. WinBack kann auf ganzer Linie überzeugen, nur die Areale könnten etwas abwechslungsreicher und detaillierter gestaltet sein.

MEINE MEINUNG!

Jean-Luc ist einfach cool. Selten wurden Bewegungsabläufe eines Protagonisten so gut in Szene gesetzt. Habt ihr euch einmal in die Steuerung eingefunden, verbreitet der Spionagethriller authentische Actionfilm-Atmosphäre. Solltet ihr Gelegenheit zum Anspielen haben, probiert am besten mal die Schrotflinte aus. Beobachtet die Animation beim Nachladen und hört auf den Sound beim Schuss. Als Action-Fans werdet ihr dann wahrscheinlich verklärt lächeln und zugreifen. André

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.

Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?

job-navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
207004

Vorname: .....
Name: .....
Straße, Nr.: .....
.....
PLZ: .....
Ort: .....
Alter: .....
Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

An die Joypads, fertig, los: Für den 100m-Lauf braucht ihr durchtrainierte Fingermuskeln, um den Sprint durchzuhalten.

Der Weitsprung erfordert sowohl wilde Knopfdrückerei als auch geschicktes Timing beim Absprung. Nur so knackt ihr den Weltrekord.

Sportspiel, 1-4 Spieler, Konami

INTERNATIONAL TRA
SUMMER G

Konamis Sommerspiele sorgen bei allen Sesselsportlern für geschwollene Finger und verschlissene Joypads; und Spaß machen sie auch noch.

Bei *International Track & Field – Summer Games* dreht sich alles um die Leichtathletik. In insgesamt vierzehn Disziplinen müsst ihr euer Können unter Beweis stellen und – ähnlich wie in den entsprechenden realen Sportarten – gute Ausdauer und perfektes Timing beweisen. Die Gewichtung zwischen diesen Elementen ist hierbei von der jeweils gewählten Disziplin abhängig. Für einen 100m-Sprint zählt zum Beispiel in erster Linie Ausdauer, während am Reck das geschickte Timing von entscheidender Bedeutung ist. Andere Disziplinen erfordern eine Mischung aus beidem. Die Steuerung konzentriert sich dabei auf die gelben C-Tasten, den Z-Knopf und den Analog-Stick. Für einen brachialen 100m-Sprint müsst ihr zum Beispiel möglichst schnell und gleichmäßig die rechte und die linke C-Taste drücken. Beim Stabhochsprung nehmt ihr mit der gleichen Technik Anlauf, müsst aber dann in den richtigen Momenten zwei Mal den Z-Knopf drücken; einmal, um den Absprungwinkel zu bestimmen und einmal, um eure Beine rechtzeitig über die Stange zu schwingen.

Vor jeder Disziplin wird euch in einer kurzen Einführung die Steuerung erklärt.

Bei wilden Wettrennen mit Freunden kommt richtig Laune auf. Das Spiel ist eindeutig für Multiplayer-Spaß konzipiert.

Das war einfacher als erwartet. Unser virtueller Athlet schießt weit über die bescheidene Mindesthöhe hinaus.

CK & FIELD AMES

Einzelkämpfer und Multitalente

Für die Jagd auf Weltrekorde stehen euch zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Im Trial-Modus wählt ihr eine einzelne Disziplin an und versucht, in dieser die bestehenden Bestmarken zu schlagen. Neben dem bereits erwähnten 100m-Sprint, Reckturnen und Stabhochsprung könnt ihr zu Beginn aus sieben weiteren Disziplinen wählen: 100m-Freistil-Schwim-

Die Präsentation des Leichtathletik-Spektakels erinnert stark an Fernsehübertragungen sportlicher Großereignisse.

ARJAY GAMES
www.arjay-games.de
24 Stunden rund um die Uhr !

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

Mit THAWTE Security sicher im Internet bestellen !

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N RUN

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:
EUROCARD MasterCard VISA

Fragen Sie nach unserem großen DVD Angebot.

Pokémon THE MOVIE
Ab 21. März auf DVD (CODE 1) !

Nintendo 64

Grundgerät COLOR EDITION	199,00
Joypad versch. Farben	59,95
Rumble Pak	39,95
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	64,95
Transfer Pak für GameBoy Spielstände	39,95
Armorines uncut	99,95
Army Men: Sarge´s Heroes	129,95
Battletanks Global Assault	129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Daikatana	109,95
Donkey Kong 64 inkl. Expansion Pak	139,95
Spieleberater DK64	24,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	109,95
Excite Bike	119,95
F1 Racing Championship	129,95
Grand Theft Auto	129,95
Int. Superstar Soccer 2000	129,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95
J. McGrath Supercross 2000	99,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party 2	129,95
Monster Truck Madness	129,95
NBA live 2000	89,95
Nightmare Creatures 2	99,95
Paperboy 3D	119,95
Perfect Dark UK uncut April	129,95
Pokemon Snap! Mai	119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95
Spieleberater Pokemon	24,95
Resident Evil 64	139,95
Ridge Racer 64	129,95
Rocket – Robot on Wheels	129,95
Ruff 'n Tumble	129,95
Starcraft Mai	129,95
Tony Hawk´s Pro Skateboard	99,95
Top Gear Hyper Bike	129,95
Top Gear Rally 2	129,95
Winback	129,95
Wrestlemania 2000	129,95

Game Boy Color

Grundgerät COLOR	149,00
Gamelink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Bugs Bunny: Crazy Castle 4	69,95
Die Schöne und das Biest	69,95
DragonQuest Monsters	69,95
DSF Fußball Manager	69,95
F1 Racing Championship	69,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Grand Theft Auto	69,95
Marble Madness	69,95
Mario Golf	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Mickey´s Racing Adventure	69,95
Micro Machines 1&2	64,95
Moon Patrol & Spy Hunter	69,95
Ms. Pac Man	69,95
NBA Pro 99	69,95
NFL Blitz*	39,95
Pokemon Blaue Edition	69,95
Pokemon Rote Edition	69,95
Pokemon Gelbe Edition	69,95
Pokemon Pinball	69,95
Purmuckl	69,95
Rainbow Six	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil 1	69,95
Schweinchen Babe	69,95
Thrasher: Skate & Destroy	69,95
Tom & Jerry	69,95
Tonic Trouble	69,95
Top Gear Rally 2	69,95
Turok II *	69,95
Wario Land 3	69,95
Wings of Fury	69,95

Über 1500 Titel, Neuheiten und aktuelle Artikel geben wir Ihnen gerne persönlich Auskunft [...]

Legacy of Darkness CastleVania

0221-1607111

Dieser Sprung ging daneben. Unbarmherzig hebt der Richter daher die rote Fahne.

In den nett inszenierten Wiederholungen könnt ihr eure Leistungen noch einmal sehen.

Je nach Qualität eurer Leistung reagieren die Athleten unterschiedlich - hier eher betrübt.

Das Gewichtheben gehört zu den anspruchsvolleren Disziplinen im Spiel. Es ist sehr schwierig, hier das richtige Timing zu finden.

men, Gewichtheben, Hochsprung, Weitsprung, 110m-Hürdenlauf, Speerwurf und Hammerwerfen. Die restlichen vier Disziplinen müssen erst durch gute Leistungen freigespielt werden; unter anderem dürft ihr euch noch auf den Dreisprung und 100m-Brustschwimmen freuen. Im Championship-Modus erwartet euch ein Mehrkampf aus verschiedenen Disziplinen. Für jede Einzelleistung erhaltet ihr eine Punktzahl, als Gesamtsieger geht der Athlet mit der höchsten Gesamtwertung aus dem Wettbewerb hervor. Eure Bestleistungen in jeder Einzeldisziplin und im Mehrkampf könnt ihr jederzeit abspeichern, um euch später an euren eigenen Rekorden zu messen. Das Leichtathletik-Fest ist atmosphärisch wirkungsvoll in Szene gesetzt. Umfangreiche Wiederholungen, Einleitungssequenzen und Stadionsprecher sorgen für das passende Wettkampfflair.

Die Entwickler haben scheinbar sehr fleißig Fernsehübertragungen diverser Großereignisse studiert und das Spiel dementsprechend strukturiert.

MEINE MEINUNG!

In der guten alten Frühzeit der Computerspiele war das Spielkonzept von International Track & Field – Summer Games weit verbreitet. Die ersten Testminuten waren dementsprechend geprägt von Erinnerungen an unvergessene Joystick-Rüttelorgien mit Klassikern wie Decathlon oder dem originalen Track & Field. Heutzutage steht eine solch wilde Knopfdrückerei alleine auf weiter Flur, spielt sich aber erstaunlich frisch und macht gerade wegen der zeitgemäß aufwendigen Präsentation viel Spaß. Als ich aber nach ca. fünf Minuten den Weltrekord im Stabhochsprung bereits eingestellt hatte, wurden die Schwächen des Titels offensichtlich. Ohne Freunde, gegen die man antreten kann, werden die Sommerspiele leider etwas zu schnell langweilig. Spielt ihr aber oft mit mehreren Leuten an eurer Konsole, kann ich euch Konamis Sommerspiele wärmstens ans Herz legen. André

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Kollektives Knöpfedrücken

Schon nach der ersten halben Stunde wird eine Tatsache deutlich: *International Track & Field – Summer Games* ist solide programmiert, glänzt durch eine intuitive Steuerung und macht durchaus Spaß, ist aber auf Dauer zu öde, wenn man immer nur alleine spielt. Die Computergegner sind keine echte Herausforderung und die ersten Weltrekorde schnell überboten. Die Stärken dieses Spiels liegen eindeutig im Mehrspielermodus. Die schnell erlernbare Steuerung und die Vielfalt der Disziplinen machen die Sommerspiele zum perfekten Partyvergnügen. Ob man mit vier Leuten um die Wette auf die Knöpfe hämmert, oder sich in den Sessel zurücklehnt, um seinen Freunden bei ihren Anstrengungen zuzusehen, *International Track & Field – Summer Games* ist eines der spaßigsten Multiplayer-Spiele, die zurzeit erhältlich sind. Lauft euch also schon mal warm, geht in die Startlöcher und wartet auf den deutschen Erscheinungstermin.

André Horn

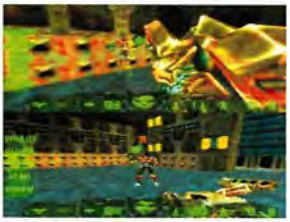
Ständige Perspektivenwechsel sorgen für Abwechslung.

BEWERTUNG

Titel:	Int. Track & Field - Summer Games
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	14 Disziplinen
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	96 Mbit
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Sprache:	Deutsche Texte
Release:	April

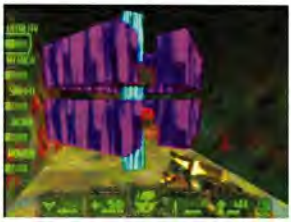
Grafik: 86%
Sound: 79%
Dauerspaß: 83%
Gesamtwertung: **84%**

Beurteilung: Konamis Sommerolympiade sieht prächtig aus und glänzt durch gute Atmosphäre sowie eine intuitive Steuerung, in die man sich leicht einfindet. Für Solo-Athleten bietet der sportliche Mehrkampf aber zu wenig Herausforderung und Abwechslung. Erst im Mehrspielermodus lässt der Titel seine Muskeln spielen und sollte auf keiner zünftigen Videospiele-Party fehlen.



Im flüssigen Zweispieler-Deathmatch-Modus begebt ihr euch auf Kopfjagd!

Während die Alarmanlage die Umgebung in rotes Licht taucht, schlagt ihr gnadenlos zu.



So sieht der Energieknoten für den Zellentrakt aus, zu dem euch ein Soundeffekt führt.

Action, 1-4 Spieler, Kemco

DAIKATANA

Was lange währt, wird schließlich fertig! Nahezu vier Jahre hat der Spielegott John Romero gebraucht, bis ihr bei Daikatana endlich eure Feinde über die Klinge springen lassen dürft. Action-Fans schlagen zu, bevor es andere tun!

Bei *Daikatana* müsst ihr in der Rolle von Hiro Miyamoto ein magisches Schwert wiederbeschaffen, das in die Hände des widerwärtigen Kage Mishima gefallen ist. Da dieses „Daikatana" die Zeitreise ermöglicht, spielen die Episoden, die ihr jeweils aus der Egoansicht in Angriff nehmt, nicht nur im Japan des 25. Jahrhunderts, sondern auch im antiken Griechenland oder im San Francisco der Gegenwart. Nach einer ausgiebigen Introsequenz infiltriert ihr zunächst den Bunkerkomplex des Mishima-Konzerns, um zu verhindern, dass eine Verbündete ausgeweidet und tiefgefroren wird. Im Spielverlauf weicht ihr Fallen aus, kriecht unter Schleusen hindurch oder meistert gefährliche Sprungpassagen. Je weiter ihr vorstoßt, desto mehr futuristische Waffen findet ihr. Mit diesen setzt ihr Wachpersonal, Roboter oder Riesenspinnen wirksam außer Gefecht.

Veraltete Technik?

Auf den ersten Blick erscheint die Grafik von *Daikatana* nicht auf der Höhe der Zeit. Doch der Ion-Storm-Titel, der von Kemco gewissenhaft auf das N64 portiert wurde, läuft erfreulich flüssig und bietet ein abwechslungsreiches Gameplay. Wer blindlings durch die Gegend hetzt und alles niedermetzelt, steht schnell vor verschlossenen Türen oder wird unter einem Fahrstuhl plattgedrückt. Ihr müsst euch vorsichtig durch die 3D-Umgebung vortasten, Gespräche führen, Schalter betätigen und Hindernisse überbrücken. Die Abenteuer-Atmosphäre wird durch dezente Rollenspiel-Elemente, viele Details und bissige Horror-Einlagen gekonnt verdichtet.

Florian Brich

Intelligente Gegner wie dieser Wachroboter verfolgen euch gezielt durch die langen Levels.

Turmkonstruktion: Die Zeichnungstiefe des N64 wird auch in der Höhe gut ausgenutzt.

MEINE MEINUNG!

Lasst euch von der nüchternen PC-Grafik und den Rollenspiel-Elementen nicht täuschen. Daikatana nutzt die besonderen Fähigkeiten des N64 gekonnt aus. So geben die Soundeffekte Hinweise, wie ein Rätsel zu lösen ist, der sauber gezeichnete 3D-Raum ist mit vielen Details angereichert und das motivierende Gameplay durch düstere Schockeffekte zusätzlich aufgewertet. Neben der Multiplayer-Möglichkeit begeistert vor allem die kompakte Hintergrundgeschichte, die von ausgiebigen Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	*Daikatana*
Genre:	*Action*
Spieler:	*1-4*
Schwierigkeitsgrad:	*Mittel*
Save Game:	*Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion Pak:	*Ja*
Controller Pak:	*Ja*
Levels:	*18 Missionen*
Preis:	*ca. DM 129,-*
Datenträger:	*128 MBit*
Hersteller:	*Kemco*
Entwickler:	*Kemco/Ion Storm*
Sprache:	*Deutsch*
Release:	*Anfang April*

Grafik: *75%*
Sound: *72%*
Dauerspaß: *82%*

Gesamtwertung: **80%**

Beurteilung: Innovatives Action-Abenteuer mit packender Atmosphäre, forderndem Gameplay und einem flüssigen Vierspielermodus. Das Expansion Pak ermöglicht die High-Res-Darstellung.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Mit diesem Motocross-Rennspiel versucht Acclaim, an frühere Rennspiel-Erfolge wie Extreme-G anzuknüpfen.

Die Rumble-Pak-Unterstützung auf der Buckelpiste enttäuscht.

Die Freiluft-Strecken bieten leider nur wenige Details am Streckenrand und gleichen sich zudem optisch fast wie ein Ei dem anderen.

Jeremy McGrath Supercross 2000 bietet neben dem Namen des Motorrad-Profis auf dem Titel acht Hallen- und acht Freiluft-Strecken, die per Splitscreen von bis zu vier Spielern befahren werden können – wobei ab drei Mitspielern die Computer-Fahrer wegfallen. Das Fahrverhalten der Motorräder ist schnell kapiert und stellt euch vor keine größeren Herausforderungen – selbst die Bremse ist hier kaum nötig, um durch die Kurven zu kommen. In verschiedenen Liga-Modi könnt ihr nach und nach sämtliche Pokale gewinnen und damit zusätzliche Strecken für den Freestyle-Modus freischalten. Dabei geht es darum, durch das Ausführen von Stunts möglichst viele Punkte zu erreichen. Ein Highlight des Spiels ist der Streckeneditor, obgleich die damit erstellten Kurse noch langweiliger als die vorgefertigten ausfallen. Die detailarme Grafik bietet zwischen den einzelnen Hallen- bzw. Freiluftstrecken kaum Abwechslung und gerät im Splitscreen-Modus schon mal ins Stocken. Im Time-Attack-Rennen ohne Gegner dagegen ist die Darstellung sehr flüssig. In der Praxis kriegt ihr von ihnen ohnehin wenig zu sehen, denn der Schwierigkeitsgrad ist generell viel zu niedrig ausgefallen. Im Titelscreen ertönt kurz ein Song von The Offspring, die Musik während der Rennen stammt von weniger bekannten Leuten und kann auch nicht wirklich begeistern. Der Motorensound erinnert wie so oft bei Motorrad-Spielen an eine wild gewordene Hummel und nervt damit schon nach kurzer Zeit.

Michael Pruchnicki

Einige Fahrer bleiben bei den Rempeleien auf der Strecke.

MEINE MEINUNG!

Das war wohl nichts! Das Verhalten der Bikes ist extrem vereinfacht und hat kaum etwas mit der Realität zu tun. Einerseits könnt ihr meist die Banden rammen, ohne auch nur ins Wanken zu geraten, andererseits führen die niedrigen Absperrungen bei den Hallenrennen fast immer zum Sturz. Weder die Strecken noch die Grafik können hier irgendwie gefallen und die Soundkulisse fällt zudem noch negativ auf. Außerdem ist das Spiel insgesamt viel zu leicht, da kann auch der zusätzliche Editor nichts mehr retten. Wartet lieber auf Excitebike 64! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	*Jeremy McGrath Supercross 2000*
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	16 Strecken
Preis:	ca. DM 89,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Release:	März

Grafik: 59%
Sound: 47%
Dauerspaß: 52%

Gesamtwertung: 50%

Beurteilung: Durch das simple Fahrverhalten und die schwache Präsentation wird Jeremy McGrath Supercross 2000 zu einer Enttäuschung.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Vorgänger-Wertungen

Was haltet ihr davon, bei Nachfolgerspielen im Bewertungskasten auch die Vorgänger mit den jeweiligen Bewertungen zum Vergleich aufzuführen? Ich habe mich letztens dabei ertappt, wie ich immer wieder von aktuellen Tests zurück zum Lexikon geblättert habe, um entsprechende ältere Wertungen zu suchen. Da es sich bei meiner Idee zumeist um höchstens eine weitere Zeile im Bewertungskasten handeln würde (es würde ja auch reichen, wenn, bei Serien wie *ISS*, nur der jeweils direkte Vorgänger angegeben würde), glaube ich, dass der Platz dafür sicher zur Verfügung stehen könnte. Und es würde viel Blätterei ersparen!

N-ZONE Vielen Dank für deine Anregungen, es freut uns, wenn sich auch unsere Leser Gedanken über eine bessere Heftgestaltung machen. Bei den größeren Tests haben wir seit der Ausgabe 8/99 einen Vergleichskasten, in dem wir bei Serien den direkten Vorgänger natürlich mit aufführen. Konkrete Änderungen bezüglich der Wertungskästen sind derzeit noch nicht geplant, so dass man bei kleineren Tests immer noch einen Blick in das Spiele-Lexikon werfen muss.

Sven Boecker

Fragen und Anregungen

Ich lese euer Mag nun schon seit der ersten Ausgabe und ich muss sagen, dass ihr euch seitdem sehr verbessert habt. Macht unbedingt weiter so! Nun noch zu einigen Fragen: Warum wurde *Perfect Dark* nun schon wieder verschoben (22. Mai in den USA)?

N-ZONE Auch wir waren enttäuscht, als wir die Nachricht von einer weiteren Verspätung des Erscheinungstermins erfuhren. Der Grund für die erneute Verschiebung kann eigentlich nur darin liegen, dass die ehrgeizigen Entwickler der Edelschmiede Rare mit der derzeitigen Version des Agententhrillers noch nicht komplett zufrieden sind. Es bleibt nur zu hoffen, dass sich die lange Wartezeit auch wirklich lohnt und alle Spieler mit einem genialen Shooter entschädigt werden.

Wird *Zelda DD* ein völlig eigenständiges Spiel werden oder wird es nur in Verbindung mit *Legend of Zelda: Ocarina of Time* laufen?

N-ZONE Genaue Einzelheiten zu dem erst kürzlich wieder in den japanischen Releaselisten aufgetauchten Titel sind bislang noch nicht bekannt. Wir gehen allerdings davon aus, dass es sich bei *Zelda DD* um ein eigenständiges Abenteuer handelt, das ohne den N64-Megaseller spielbar ist.

Lohnt es sich, ein 64 DD und eine japanische Konsole zu importieren, und was würde das ungefähr kosten?

N-ZONE Bislang ist der Erwerb eines 64 DD nur über ein Abonnement bei dem japanischen Netzwerk-Service Randnet (Laufzeit 1 Jahr) möglich, daher wird ein Import des Gerätes nur mit einem sehr großen Aufwand zu realisieren sein. Das erste Abonnement-Bundle des Anbieters Randnet beinhaltet eine N64-Konsole, ein 64DD-Laufwerk, ein Modem, ein Expansion Pak, ein Modemkabel sowie die nötige Software und kostet 39.600 Yen, das sind umgerechnet ca. DM 730,-. Das zweite Abonnement (ohne N64-Konsole) ist für bereits 30.000 Yen (ca. DM 550,-) zu haben.

Ich habe gehört, dass *Conker's Bad Fur Day* ein brutales Spiel mit Sprüchen in der Art von *South Park* wird. Könnt ihr das bestätigen?

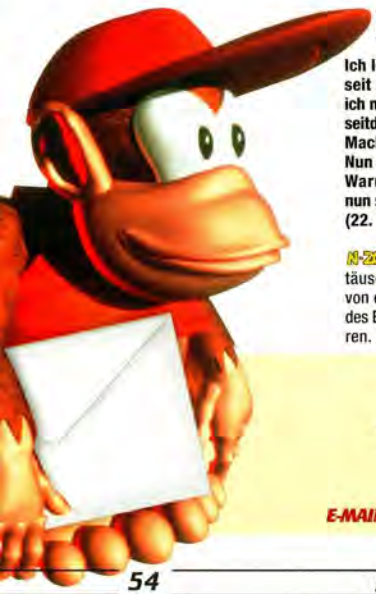
N-ZONE Bisher wurde lediglich bekannt, dass der Titel *Conker's Bad Fur Day* nach einer Überarbeitung mehr auf ein erwachsenes Spiele-Publikum zugeschnitten sein soll. Wir können uns allerdings nicht vorstellen, dass in diesem Titel brutale Szenen zu sehen sein werden. Ob die Protagonisten des Spiels in bester Cartman-Manier fluchen, ist ebenfalls noch unbekannt.

Last but not least: Was wisst ihr zu *Thunder Rally* (für Dolphin) und *Dino Planet*?

N-ZONE Nachdem sich die Veröffentlichung des Dolphin wahrscheinlich auf das Jahr 2001 verschieben wird, ist auch zu den ersten Spielen auf Nintendos neuer Wunderkonsole außer einigen umherschwirrenden Namen noch nichts Genaues bekannt. Sobald wir nähere Infos zur Hard- oder Software ergattern können, lest ihr darüber in der N-Zone.

Nun noch einen Vorschlag: Macht doch mal eine Liste mit guten Sites im Internet, auf denen man Infos zum N64 und dem Dolphin bekommt.

N-ZONE Danke für deine Anregungen, auf jeden Fall solltet ihr



Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

die Seite www.incitegames.de anschauen, auf der auch Neuigkeiten, Tests und Previews zum N64 geboten werden.

Patrick Becher

Pika Pika!

Wird es das 64DD auch in Deutschland geben?

N-ZONE Zum jetzigen Zeitpunkt ist nach Angaben von Nintendo of Europe leider kein Release des 64DD in Deutschland geplant.

Könnt ihr nicht einmal einen Artikel über *Pickachu Genki Dechu* machen?

N-ZONE Leider arbeitet das innovative Spiel um das kleine gelbe Pokémon derzeit nur mit einer japanischen Spracherkennung. Ohne entsprechende Sprachkenntnisse ist es daher nicht möglich, das Spiel in einer ausreichenden Art und Weise vorzustellen. Da eine Veröffentlichung jedoch auch in den USA geplant ist, werden wir euch den Titel selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben vorstellen, sobald wir Pickachu auch mit englischen Befehlen über den Bildschirm scheuchen können.

Dennis Bohermann

Game Boy Advance

Ich habe zwei Fragen an euch: Was wird an dem neuen Game Boy Advance besser sein als bei den bisherigen Game-Boy-Modellen?

N-ZONE Nach neuesten Informationen muss man sich wohl noch bis zum Jahr 2001 gedulden, um die neuen Fähigkeiten des Game Boy Advance in Augenschein nehmen zu können. Du kannst jedoch davon ausgehen, dass die Grafik- und Soundfähigkeiten der tragbaren Spielemaschine neue Maßstäbe im Handheld-Bereich setzen werden. Inwieweit zusätzliche Funktionen oder sogar eine Internetfähigkeit integriert werden, darüber gibt es bislang nur unbestätigte Spekulationen.

Wird der Game Boy Advance genauso groß sein wie der Game Boy Color?

N-ZONE Über genaue Abmessungen des Gehäuses ist bisher ebenfalls noch nichts bekannt. Wir gehen jedoch davon aus, dass allen Spielern diesmal ein größeres Display und mehrere Knöpfe spendiert werden, folglich wird wohl auch das Gehäuse größer sein als das eines Game Boy Color.

Jascha Prosiegel

Entscheidung im Ring

Welches Spiel würdet ihr mir empfehlen? *Box Champions 2000* oder *Ready 2 Rumble Boxing*?

N-ZONE *Box Champions 2000* hat in der N-Zone 12/99 eine Wertung von 84% einstreichen können und spricht mehr den Boxfreund mit Faible für realistische Faustkämpfe und authentische Boxgrößen an. *Ready 2 Rumble Boxing* hat von uns in der N-Zone 01/2000 eine Wertung von 81% bekommen und besticht durch besonders abgedrehte Fighter und spektakuläre Schlagkombinationen, bei denen der Realismus allerdings auf der Strecke bleibt. Insgesamt hat *Box Champions 2000* aufgrund der höheren Langzeitmotivation (beispielsweise durch den Karriere-Modus) leichte Vorteile im Ring, ein Fehlschlag ist jedoch auch der Midway-Titel nicht.

Von wem bekommt ihr denn die ganzen Cheats?

N-ZONE Teilweise greifen uns die Hersteller direkt hilfreich unter die Arme, die meisten Tricks und Kniffe ergattern wir jedoch im Rahmen intensiver Internet-Recherchen.

Steven Troeger

Survival-Horror

Wird es eine Umsetzung von *Resident Evil 3: Nemesis* auf dem N64 geben?

N-ZONE Bis jetzt ist noch keine Umsetzung der (vorläufig) letzten PlayStation-Zombiejagd auf dem N64 in Planung. Alle Fans von gruseligen Horroschockern können sich aber auf jeden Fall auf *Resident Evil Zero* freuen.

Salai Fororghi

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	☐	☐	☐
SNES	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐

3. Wie gefällt dir die aktuelle Titelseite (Pokémon Stadium)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ... ☐ Ja ☐ Nein
Game-Boy-News ☐ Ja ☐ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wie viele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ Ja ☐ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Game-Boy-Aufkleber	___	☐	☐	☐
Pokémon Zone	___	☐	☐	☐
Pokémon-Lexikon	___	☐	☐	☐
F1 Racing Championship	___	☐	☐	☐
Turok 3: The Shadow of Obl.	___	☐	☐	☐
Hydro Thunder	___	☐	☐	☐
NBA In The Zone 2000	___	☐	☐	☐
Tarzan	___	☐	☐	☐
Taz Express	___	☐	☐	☐
Pokémon Stadium	___	☐	☐	☐
Tony Hawk's Skateboarding	___	☐	☐	☐
WinBack	___	☐	☐	☐
Int. Track&Field Summer Ga.	___	☐	☐	☐
Daikatana 64	___	☐	☐	☐
J. McGrath Supercross 2000	___	☐	☐	☐
Pokémon-Poster	___	☐	☐	☐
Pokémon-Stadium-Lösung	___	☐	☐	☐
Donkey-Kong-64-Lösung	___	☐	☐	☐

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 4/2000)
Ausgabe: _____/_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 4 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Aus akuten Platzgründen findet ihr in dieser Ausgabe nur eine Seite mit aktuellen Schummeleien für das N64 vor, ich kann euch jedoch versichern, dass ihr in Zukunft wieder im größerem Umfang Tricks und Codes geboten bekommt. Diesmal wird die große Wrestling-Fangemeinde mit Tipps zu der neuesten Acclaim-Keilerei ECW Hardcore Revolution versorgt. Außerdem präsentieren wir euch hilfreiche Hinweise zum genialen Jump&Run-Vergnügen Rayman 2. Schließlich haben wir Passwörter für die Verschrottungsorgie Vigilante 8: Zweite Herausforderung für euch parat. Viel Spaß beim Spielen und Cheaten wünscht euch

Euer Jens Quentin

ECW Hardcore Revolution

Ihr wollt mit neuen Wrestlern in den Ring steigen? Kein Problem, dafür müsst ihr Folgendes tun:

Joey Styles, Joel Gertner: Gewinnt den Acclaim-Gürtel im Karriere-Modus.

Tommy Rich, Cyrus The Virus: Gewinnt den ECW-World-TV-Gürtel im Karriere-Modus.

Taz, Louie Spicolli: Gewinnt den ECW-World-Heavyweight-Gürtel im Karriere-Modus.

Jobbers: Verteidigt den ECW-World-Heavyweight-Gürtel im Karriere-Modus fünf Mal.

Beulah McGillicutty, The Sheik: Gewinnt den ECW-World-Tag-Team im Karriere-Modus.

Bill Alfonso: Beendet den Turnier-Modus mit Rob Van Dam erfolgreich.

Judge Jeff Jones: Beendet den Turnier-Modus mit Mike Awesome erfolgreich.

Zufälliger-Kopf-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Louie Spicolli erfolgreich.

Großer-Kopf-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Rhino erfolgreich.

Kleiner-Kopf-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Roadkill erfolgreich.

Ohne-Kopf-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Taz erfolgreich.

Große-Hände-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Jason erfolgreich.

Große-Füße-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Ball Mahoney erfolgreich.

Fette-Fighter-Modus: Beendet den Tunier-Modus mit Spike Dudley erfolgreich.

Hangman-Modus: Beendet den Tunier-Modus mit Sal E. Graziano erfolgreich.

Ego-Modus: Beendet den Turnier-Modus mit Chris Chetti erfolgreich.

Verschiedene Wrestler-Texturen: Beendet den Turnier-Modus mit Tommy Dreamer.

Andere Outfits: Drückt während der Auswahl der Fighter C oben und C unten oder wahlweise C oben und C links.

Rayman 2

Unendliche Waffen: Fliegt beim Kampf gegen den Endgegner im Turm so hoch wie möglich und drückt gleichzeitig A und B, kurz bevor ihr das Dach erreicht. Dadurch werdet ihr in ein Geheimspiel teleportiert, in dem ihr das Power-Up (unendliche Waffen) für die Kristall-Kugel bekommt.

Geheimes Mini-Spiel: Haltet während des Abspanns die Z-Taste gedrückt und drückt zusätzlich folgende Kombination: A,B,A,A,B,B,A,A,A,B,B,B. Dadurch könnt ihr ein witziges Shoot 'em Up spielen.

Auffrischen der Lebensenergie: Drückt die L-Taste im Rhythmus der *Rayman 2*-Melodie am Anfang des Musikstücks, um eure Energieleiste aufzuladen.

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Passwort-Menü: Wählt im Options-Menü den Game Status und wählt einen Fahrer aus. Drückt nun gleichzeitig die L- und die R-Taste, um das Passwort-Menü zu öffnen.

Riesige Reifen: GO MONSTER

Schnellere Vehikel: MORE SPEED

Alle Abspänne: LONG MOVIE

Dauerfeuer: RAPID FIRE

Bessere Raketen: BLAST FIRE

POKÉMON STADIUM

Wenn ihr zum Pokémon-Stadium-Champion werden wollt, dann hilft euch unsere Komplettlösung auch in den schwersten Kämpfen auf die Sprünge. Die nächsten Seiten enthalten alle Informationen, die ihr braucht, um eure Gegner im Pokémon-Wettstreit fachgerecht in die Schranken zu verweisen. Im Spiel gibt es sechs Turnier-Levels. Beginnend mit dem L.-15-20-Turnier zeigt euch unsere Lösung, welche Pokémon ihr jeweils antreten lassen solltet und auf welche gegnerischen Elementklassen ihr stoßen werdet.

POKÉMON-TURNIER

L.-15-20-TURNIER

RUNDE 1

Nidorina, Rettan, Bluzuk, Smettbo, Kokuna, Paras

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Psycho, Elektro

RUNDE 2

Tauboga, Porenta, Knofensa, Bisaknosp, Zubat, Kleinstein

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Elektro, Wasser

RUNDE 3

Quaputzi, Schillok, Karpador, Flegmon, Sterndu, Nidorino

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Wasser, Drachen

RUNDE 4

Vulnona, Fukano, Sandan, Traumato, Glutexo, Vulpix

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Normal, Boden/Gestein

L.-15-20-TURNIER

RUNDE 5

Voltobal, Magnetilo, Porygon, Menki, Kingler, Raichu

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Psycho, Boden/Gestein

RUNDE 6

Digda, Magnetilo, Porenta, Zubat, Glumanda, Schiggy

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Elektro, Psycho, Boden/Gestein

RUNDE 7

Garados, Pantimos, Arkani, Tentoxa, Jugong, Mauzi

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Normal, Wasser

RUNDE 8

Dragonir, Lahmus, Pixi, Tentacha, Rattikarl, Entoron

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Eis, Elektro

L.-25-30-TURNIER

RUNDE 1

Raupy, Hornliu, Paras, Myrapla, Knofensa, Owei

Elementklassen eurer Gegner
Feuer

RUNDE 2

Rattfratz, Ditto, Bisasam, Rettan, Zubat, Arbok

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Normal, Feuer, Boden/Gestein

RUNDE 3

Kleinstein, Nebulak, Voltobal, Muschas, Smogon, Owei

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Elektro, Feuer

RUNDE 4

Lektrobal, Tauros, Blitza, Geowaz, Magneton, Ditto

Elementklassen eurer Gegner
Boden/Gestein, Eis, Elektro

L.-25-30-TURNIER

RUNDE 5

Tragosso, Fukano, Mauzi, Abra, Quapsel, Pummeluff

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Elektro, Normal

RUNDE 6

Digda, Magnetilo, Porenta, Zubat, Glumanda, Schiggy

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Elektro, Psycho, Normal

RUNDE 7

Kabuto, Pikachu, Vulpix, Piepi, Pummeluff, Evoli

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Elektro, Boden/Gestein

RUNDE 8

Nidoran (m), Nidoran (w), Dratini, Sandan, Enton, Amonitas

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Eis, Elektro

L.-1-30-TURNIER

RUNDE 1

Gengar, Geowaz, Kokowei, Lektrobal, Ditto, Digdri

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Eis

RUNDE 2

Garados, Starmie, Simsala, Chaneira, Magneton, Lapras

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Normal

RUNDE 3

Starmie, Aquana, Lapras, Digdri, Kokowei, Rossana

Elementklassen eurer Gegner
Boden/Gestein, Feuer

RUNDE 4

Lektrobal, Tauros, Geowaz, Gengar, Kangama, Lapras

Elementklassen eurer Gegner
Boden/Gestein, Eis, Elektro

RUNDE 5

Kangama, Hypno, Ditto, Chaneira, Simsala, Rossana

Elementklassen eurer Gegner
Normal, Feuer

RUNDE 6

Blitza, Rossana, Lektrobal, Magneton, Kangama, Kokowei

Elementklassen eurer Gegner
Boden/Gestein, Feuer

RUNDE 7

Lapras, Simsala, Digdri, Tauros, Lektrobal, Chaneira

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Normal, Eis

RUNDE 8

Blitza, Simsala, Rossana, Chaneira, Aquana, Kokowei

Elementklassen eurer Gegner
Boden/Gestein, Eis, Elektro, Normal

L.-50-55-TURNIER

RUNDE 1

Gengar, Lektrobal, Blitza, Geowaz, Magneton, Ditto

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Boden/Gestein, Eis

RUNDE 2

Rossana, Digdri, Bisaflor, Kokowei, Owei, Bisasam

Elementklassen eurer Gegner
Feuer, Eis, Normal

RUNDE 3

Garados, Lapras, Pinsir, Arktos, Kangama, Tauros

Elementklassen eurer Gegner
Elektro

RUNDE 4

Chaneira, Ditto, Tauros, Lektrobal, Kangama, Gengar

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Boden/Gestein

RUNDE 5

Simsala, Zapdos, Arktos, Kangama, Hypno, Garados

Elementklassen eurer Gegner
Normal, Eis, Elektro

RUNDE 6

Dragonir, Lapras, Magneton, Chaneira, Rossana, Bisaflor

Elementklassen eurer Gegner
Eis, Elektro, Gestein/Boden

RUNDE 7

Lektrobal, Geowaz, Kangama, Digdri, Aquana, Arktos

Elementklassen eurer Gegner
Boden/Gestein, Eis, Elektro

RUNDE 8

Tauros, Simsala, Blitza, Starmie, Gengar, Kokowei

Elementklassen eurer Gegner
Normal, Boden/Gestein, Elektro, Eis

L.-1-100-TURNIER

RUNDE 1

Paras, Raupy, Hornliu, Karpador, Fukano, Glumanda

Elementklassen eurer Gegner
Feuer, Wasser

RUNDE 2

Rettan, Traumato, Sleima, Quapsel, Amonitas, Nidoran (w)

Elementklassen eurer Gegner
Psycho, Normal, Elektro

RUNDE 3

Menki, Machollo, Kabuto, Pikachu, Rattfratz, Tragosso

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Boden/Gestein, Eis

RUNDE 4

Kleinstein, Magmar, Jurob, Goldini, Krabby, Nidoran (m)

Elementklassen eurer Gegner
Wasser, Elektro, Psycho, Boden/Gestein, Eis

RUNDE 5

Myrapla, Bisasam, Schiggy, Enton, Seeper, Evoli

Elementklassen eurer Gegner
Eis, Elektro

RUNDE 6

Abra, Zubat, Taubsi, Habitak, Dodu, Nebulak

Elementklassen eurer Gegner
Normal, Psycho, Eis

RUNDE 7

Muschas, Vulpix, Tangela, Tentacha, Knofensa, Dratini

Elementklassen eurer Gegner
Elektro, Eis

RUNDE 8

Flamara, Flegmon, Digda, Schlurp, Mauzi, Magnetilo

Elementklassen eurer Gegner
Eis, Elektro, Boden/Gestein

DAS LETZTE TURNIER

Habt ihr euch erst durch sämtliche Turniere gekämpft, wird das allerletzte Turnier zugänglich, in dem ihr gegen Mewtu selbst antretet. Die sicherste Methode, Mewtu zu besiegen, ist, selbst auch Mewtu zu wählen und euren Endgegner mit Psycho-Attacken zu schwächen. Sobald der Gesundheitslevel des gegnerischen Mewtu auf etwa 100 Kraftpunkte (KP) gefallen ist, könnt ihr ihn mit Sternschauer abservieren.

POKÉMON-STATISTIK

Hier findet ihr eine Liste mit 50 der besten Pokémon unterschiedlicher Elementklassen, die ihr bei der Auswahl der richtigen Pokémon für die Kämpfe zu Rate ziehen könnt.

PIKACHU
Typ: Elektro
ATTACKEN: Donnerschock, Heuler, Donnerwelle, Ruckzuckhieb, Sternschauer, Agilität, Donner

RAICHU
Typ: Elektro
ATTACKEN: Donnerschock, Heuler, Donnerweller

VOLTOBAL
Typ: Elektro
ATTACKEN: Tackle, Kreideschrei, Ultraschall, Finale, Lichtschild, Sternschauer, Explosion

ARBOK
Typ: Gift
ATTACKEN: Wickel, Silberblick, Giftstachel, Biss, Giftblick, Kreideschrei, Säure

SLEIMOK
Typ: Gift
ATTACKEN: Pfund, Aussetzer, Giftwolke, Komprimator, Schlammbad, Härtner, Kreideschrei, Säurepanzer

SMOGMOG
Typ: Gift
ATTACKEN: Tackle, Smog, Schlammbad, Rauchwolke, Finale, Dunkelnebel, Explosion

RIHORN
Typ: Boden/Gestein
ATTACKEN: Hornattacke, Stampfer, Rutenschlag, Furienschlag, Hornbohrer, Silberblick, Bodycheck

KLEINSTEIN
Typ: Boden/Gestein
ATTACKEN: Tackle, Einigler, Steinwurf, Finale, Härtner, Erdbeben, Explosion

GEOWAZ
Typ: Boden/Gestein
ATTACKEN: Tackle, Einigler, Steinwurf, Finale, Härtner, Erdbeben, Explosion

ARKANI
Typ: Feuer
ATTACKEN: Brüller, Glut, Silberblick, Bodycheck

GLURAK
Typ: Feuer/Flug
ATTACKEN: Kratzer, Heuler, Glut, Silberblick, Raserei, Schlitzer, Flammenwurf, Feuerwirbel

MAGMAR
Typ: Feuer
ATTACKEN: Glut, Silberblick, Konfusstrahl, Feuerschlag, Rauchwolke, Smog, Flammenwurf

VULNONA
Typ: Feuer
ATTACKEN: Glut, Rutenschlag, Ruckzuckhieb, Brüller

DRAGORAN
Typ: Drache/Flug
ATTACKEN: Wickel, Silberblick, Donnerwelle, Agilität, Slam, Drachenwut, Hyperstrahl

DRAGONIR
Typ: Drache
ATTACKEN: Wickel, Silberblick, Donnerwelle, Agilität, Slam, Drachenwut, Hyperstrahl

DRATINI
Typ: Drache
ATTACKEN: Wickel, Silberblick, Donnerwelle, Agilität, Slam, Drachenwut, Hyperstrahl

LAVADOS
Typ: Feuer/Flug
ATTACKEN: Schnabel, Feuerwirbel, Silberblick, Agilität, Himmelsfeger

DODRI
Typ: Normal/Flug
ATTACKEN: Schnabel, Heuler, Furienschlag, Bohrschnabel, Raserei, Triplette, Agilität

IBITAK
Typ: Normal/Flug
ATTACKEN: Schnabel, Heuler, Silberblick, Furienschlag, Spiegeltrick, Bohrschnabel, Agilität

SIMSALA
Typ: Psycho
ATTACKEN: Teleport, Konfusion, Aussetzer, Psystrahl, Genesung, Psychokinese, Reflektor

LAHMUS
Typ: Wasser/Psycho
ATTACKEN: Konfusion, Aussetzer, Kopfnuss, Heuler, Aquaknarre, Amnesie, Psychokinese

HYPNO
Typ: Psycho
ATTACKEN: Pfund, Hypnose, Aussetzer, Konfusion, Kopfnuss, Giftwolke, Psychokinese, Meditation

MEWTU
Typ: Psycho
ATTACKEN: Konfusion, Aussetzer, Sternschauer, Barriere, Psychokinese, Genesung, Weißnebel, Amnesie

MENKI
Typ: Kampf
ATTACKEN: Kratzer, Silberblick, Karateschlag, Furienschlag, Energiefokus, Geowurf, Fuchtler

KICKLEE
Typ: Kampf
ATTACKEN: Doppelkick, Meditation, Fegekick, Sprungkick, Energiefokus, Turmkick, Megakick

MACHOMEI
Typ: Kampf
ATTACKEN: Karateschlag, Fußkick, Silberblick, Energiefokus, Geowurf, Überroller

QUAPUTZI
Typ: Wasser
ATTACKEN: Blubber, Hypnose, Aquaknarre, Duplexhieb, Bodyslam, Amnesie, Hydropumpe

QUAPPO
Typ: Wasser/Kampf
ATTACKEN: Duplexhieb, Bodyslam, Hypnose, Aquaknarre

SCHIGGY
Typ: Wasser
ATTACKEN: Tackle, Rutenschlag, Blubber, Aquaknarre, Biss, Panzerschutz, Schädelwumme, Hydropumpe

ARKTOS
Typ: Eis/Flug
ATTACKEN: Schnabel, Eisstrahl, Blizzard, Agilität, Weißnebel

AUSTOS
Typ: Wasser/Eis
ATTACKEN: Panzerschutz, Superschall, Schnapper, Aurorastrahl, Dornkanone

JUGONG
Typ: Wasser/Eis
ATTACKEN: Kopfnuss, Heuler, Aurorastrahl, Erholung, Bodycheck, Eisstrahl

BISASAM
Typ: Pflanze/Gift
ATTACKEN: Tackle, Heuler, Egelsamen, Rankenhieb, Giftpuder, Rasierblatt, Wachstum, Schlafpuder, Solarstrahl

BISAFLOR
Typ: Pflanze/Gift
ATTACKEN: Tackle, Heuler, Egelsamen, Rankenhieb, Giftpuder, Rasierblatt, Wachstum, Schlafpuder, Solarstrahl

KNOFENSA
Typ: Pflanze/Gift
ATTACKEN: Rankenhieb, Wachstum, Wickel, Giftpuder, Schlafpuder, Stachelspore, Säure, Rasierblatt, Slam

DUFLOR
Typ: Pflanze/Gift
ATTACKEN: Absorber, Giftpuder, Stachelspore, Schlafpuder, Säure, Blättertanz, Solarstrahl

RATTIKARL
Typ: Normal
ATTACKEN: Tackle, Rutenschlag, Ruckzuckhieb, Hyperzahn, Energiefokus, Superzahn

SANDAN
Typ: Boden
ATTACKEN: Kratzer, Sandwirbel, Schlitzer, Giftstachel, Sternschauer, Kratzfurie

MYRAPLA
Typ: Pflanze/Gift
ATTACKEN: Absorber, Giftpuder, Stachelspore, Schlafpuder, Säure, Blättertanz, Solarstrahl

RAUPY
Typ: Käfer
ATTACKEN: Tackle, Fadenschuss

PORENTA
Typ: Normal/Flug
ATTACKEN: Schnabel, Sandwirbel, Silberblick, Furienschlag, Schwerttanz, Agilität, Schlitzer

SANDAMER
Typ: Boden
ATTACKEN: Kratzer, Sandwirbel, Schlitzer, Giftstachel, Sternschauer, Kratzfurie

ZUBAT
Typ: Gift/Flug
ATTACKEN: Blutsauger, Superschall, Biss, Konfusstrahl, Flügelschlag, Dunkelnebel

BIBOR
Typ: Käfer/Gift
ATTACKEN: Furienschlag, Energiefokus, Duonadel, Raserei, Nadelrakete, Agilität

SCHLURP
Typ: Normal
ATTACKEN: Wickel, Superschall, Stampfer, Aussetzer, Einigler, Slam, Kreideschrei

DIGDA
Typ: Boden
ATTACKEN: Kratzer, Heuler, Schaufler, Sandwirbel, Schlitzer, Erdbeben

ZAPDOS
Typ: Elektro/Flug
ATTACKEN: Donnerschock, Bohrschnabel, Donner, Agilität, Lichtschild

PINSIR
Typ: Käfer
ATTACKEN: Klammer, Geowurf, Guillotine, Energiefokus, Härtner, Schlitzer, Schwerttanz

MAUZI
Typ: Normal
ATTACKEN: Kratzer, Heuler, Biss, Zahltag, Kreideschrei, Kratzfurie, Schlitzer

PARAS
Typ: Käfer/Pflanze
ATTACKEN: Kratzer, Stachelspore, Blutsauger, Pilzspore, Schlitzer, Wachstum

BLUZUK
Typ: Käfer/Gift
ATTACKEN: Tackle, Aussetzer, Giftpuder, Blutsauger, Stachelspore, Psystrahl, Schlafpuder, Psychokinese

Die Tipps-&-Tricks-Hotline: 0190/82 46 66

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr ->

Dieser Service der Firma MCMF kostet DM 3,63 pro Minute

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
Schnell Einfach Kompetent

DIE ATTACKEN

Wie bereits aus den anderen Pokémon-Spielen bekannt sein dürfte, sind auch in Pokémon Stadium bestimmte Attacken gegen einige eurer Widersacher sehr effektiv, während sie bei anderen Gegnern einfach wirkungslos verpuffen. Eine Schaufler-Attacke ist beispielsweise gegen ein Flug-Pokémon vollkommen nutzlos. Wenn ihr euch unsicher seid, welche Attacke gegen ein bestimmtes Pokémon gut geeignet ist, greift am besten auf normale Standardattacken zurück, denn diese richten wirklich bei den allermeisten Gegnern Schaden an. Unsere folgende Attacken-Liste verschafft euch darüber hinaus einen Überblick, was die einzelnen Angriffe beim Gegner bewirken.

NORMALE ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Body Slam	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	15
Kometenhieb/Kratzfurie	Euer Pokémon greift 2-5 Mal hintereinander an.	15
Explosion	Gegner wird mit einem Schlag besiegt, euer Pokémon ohnmächtig.	5
Furienschlag	Euer Pokémon greift 2-5 Mal hintereinander an.	20
Giftblick	Paralysiert euren Gegner.	30
Heuler	Verringert die Angriffskraft des Gegners kurzzeitig.	40
Wachstum	Steigert die Angriffskraft eures Pokémon kurzzeitig.	40
Guillotine	Ist die Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	5
Hornattacke	Schädigt den Gegner.	25
Hornbohrer	Ist die Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	5
Karateschlag	Mit dieser Attacke erzielt ihr meist Volltreffer.	25
Megakick	Schädigt den Gegner.	5
Ruckzuckhieb	Euer Pokémon greift zuerst an.	30
Raserei	Der Angriffswert eures Pokémon steigt, wenn es Schaden erleidet.	20
Kreideschrei	Verringert den Verteidigungswert des Gegners kurzzeitig.	40
Finale	Schädigt Gegner, aber euer Pokémon verliert dabei das Bewusstsein.	5
Schlitzer	Mit dieser Attacke erzielt ihr meist Volltreffer.	20

KÄFER-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Blutsauger	Euer Pokémon absorbiert einige KP vom Gegner.	15
Nadelrakete	Euer Pokémon greift 2-5 Mal hintereinander an.	20
Fadenschuss	Verringert die Beweglichkeit (INIT) eures Gegners kurzzeitig.	40
Duonadel	Euer Pokémon greift zwei Mal an und vergiftet den Gegner eventuell.	20

ELEKTRO-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Donnerwelle	Paralysiert den Gegner.	20
Donnerblitz	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	15
Donnerschlag	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	15
Donnerschock	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	30

PFLANZEN-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Absorber	Euer Pokémon absorbiert die Hälfte des angerichteten Schadens.	20
Egelsamen	Euer Pokémon absorbiert in jeder Runde einige KP vom Gegner.	10
Blättertanz	Schädigt Gegner, verwirrt aber euer Pokémon.	20
Rasierblatt	Mit dieser Attacke erzielt ihr meist Volltreffer.	25
Solarstrahl	Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	20
Schlafpuder	Betäubt den Gegner.	15
Stachelspore	Paralysiert den Gegner.	30
Rankenhieb	Schädigt den Gegner.	10

GIFT-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Giftpuder	Vergiftet euren Gegner.	35
Giftstachel	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	35
Schlammbad	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	20
Smog	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	20
Toxin	Vergiftet euren Gegner.	10

KAMPF-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Konter	Teilt das Doppelte des erhaltenen Schadens einer normalen Attacke aus.	20
Doppelkick	Euer Pokémon greift zwei Mal hintereinander an.	30
Turmkick	Verfehlt ein Pokémon, erhält es selbst 1/8 des sonst angerichteten Schadens.	20
Fußkick	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	20
Geowurf	Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel eures Pokémon.	20
Überroller	Schädigt Gegner, euer Pokémon erhält ¼ des angerichteten Schadens.	25

EIS-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Aurorastrahl	Schädigt, friert Gegner eventuell ein und verringert den Angriffswert.	20
Blizzard	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	5
Dunkelnebel	Heilt alle Statusveränderungen an beiden kämpfenden Pokémon.	30
Eisstrahl	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	10
Eishieb	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	15
Weißnebel	Schützt vor statusverändernden Attacken.	30

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Viele Preisreduzierungen - Nur solange Vorrat reicht!

Game Boy Color

Game Boy Color	je 139,-
Action Replay	69,95
GameBooster/ Emulator	99,95
Link Kabel	19,95
Memory Card 8 MB	69,95
Netzteil	29,95
Smart Com	89,95
Power Grip	je 39,95
A Bug's Life JR	59,95
Armorines	59,95
Army Men (03)	59,95
Asterix & Obelix	59,95
Battleships A	49,95
Bomberman Quest	54,95
Box Champions	44,95
Breakout A	49,95
Bubble Bobble	49,95
Bust-A-Move 4	59,95
Caesars Palace 2	49,95
Capcom Generation	59,95
Centipede SH	39,95
Chessmaster	59,95
Chase HQ	39,95
Conkers Pocket Tales	59,95
Cool Hand G	49,95
Daffy Duck JR	59,95
Defender & Joust	39,95
Dragon Quest Mons.	59,95
Earthworm Jim 3D	59,95
ECW Hardcore Rev.	59,95
F1 World GP	49,95
FIFA 2000	59,95
Frogger JR	59,95
Game & Watch G3	44,95
Gex Enter the G.	54,95
Godzilla: The Series	59,95
Grand Theft Auto	59,95
Harvest Moon RPG	59,95
Hexcite	39,95
Hollywood Pinball	39,95
Holy Magic Century	54,95
Int. Track & Field	59,95
Klax G	49,95
Klustar G	49,95
Konami GB Collec.	59,95
Legend of the River	49,95
Logical	59,95
Looney Tunes	59,95
Lucky Luke JR	59,95
Magical Tetris	TBA
Marble Madness	59,95
Maus, Die	59,95
Men in Black JR	49,95
Mickeys Racing Adv.	59,95
Micro Machines	59,95
Missile Command	39,95
Montezuma's Return	49,95
Mortal Kombat 4	39,95
Mr. Nutz	59,95
NBA Jam 99	59,95
NBA Pro 99	39,95
NHL 2000	59,95
Pitfall JR	39,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest A	39,95
Quest for Camelot	59,95
R-Type DX	39,95
Rainbow Six (03)	59,95
Rampage 1 & 2	ab 49,95
Rayman	64,95
Ready to Rumble	59,95
Reservoir Rats JR	39,95
Resident Evil (03)	59,95
Rugrats 1 & 2	ab 49,95
Schweinchen Babe	59,95
Shadowgate RPG	49,95
Shanghai Pocket	49,95
Silicon Valley	49,95
Spy Hunter & Moon P.	59,95
Spy Vs Spy A	49,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Tarzan	59,95
Tetris Deluxe G	44,95
Toy Story 2	59,95
Tom & Jerry	59,95
Tony Hawk (03)	59,95
Tonic Trouble	59,95
Top Gear Rally	54,95
Thrasher	59,95
Turok 2 A	39,95
Turok Rage Wars	59,95
V-Rally R	59,95
Vegas Games	59,95
Warioland 2 JR	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	59,95
WWF Attitude	39,95
Zelda RPG	59,95

Super Nintendo (PAL Version)

ACME Animation	39,95
Addams Family Values	39,95
Aero the Acrobat 2	29,95
Air Cavalry A	39,95
Aladdin JR	39,95
Asterix JR	39,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a> A	39,95
Cutthrout Island A	29,95
Donald in Maui Mall.	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
<dt. Anleitung>	
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon RPG	39,95
Incr.Crash Dummies	19,95
John Madden	19,95
Judge Dredd A	29,95
Justice League B	29,95
Kirby's Dream C. a	39,95
Kirby's Fun Pack	39,95
Kirby's Ghost Trap	39,95
Lost Vikings 2	39,95
Lucky Luke JR	39,95
Lufia incl. Berater	39,95
Magical Quest	39,95
Mickey & Minni	39,95
Mohawk & Headph.	29,95
Mr. Do A	29,95
NBA Give'n Go	39,95
NBA Hangtime	29,95
NBA Live '97	39,95
NHL Hockey '96	29,95
NHL Hockey '97	39,95
N. Mansell World C.	39,95
Pac Man 2 JR	39,95
PGA Tour Golf '96	39,95
Pinball Dreams G	39,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage A	29,95
Puzzle Bobble G	39,95
Realm JR	29,95
Revolution X A	29,95
S.O.S. Sink or Swim	39,95
Schlümpfe 1 & 2	je 39,95
Secret of Evermore	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95
Sim City G	49,95
Sonic Blastman <a>	29,95
Spirou JR	39,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek NG A	49,95
S. Bomberman 2	59,95
S. Int. Cricket <a>	39,95
S. Drop Zone	39,95
S. Mario World <a>	39,95
S. Mario World 2	49,95
Super Metroid A	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2	39,95
Super Tennis	39,95
T 2 Arcade Game	39,95
T 2 Judgment Day	39,95
Tetris Attack G	39,95
Tim im Sonnentempel	39,95
Tim in Tibet JR	39,95
Timecop A	19,95
Toy Story JR	39,95
Vortex	29,95
Warlock	39,95
Weapon Lord B	39,95
Whizz	39,95
Wild Guns A	39,95
Williams Arcade Hits	29,95
Winter Gold	59,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms G	39,95
Zero the Kamikaze	29,95
Zoop G	29,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	4,95
Joyboard Arcade	39,95
Joypad	ab 29,95
RGB Kabel "Scart"	19,95
S-Nes Konsole	139,95
S. Scope & 6 Games	89,95

Nintendo 64

Armorines in Projekt Swarm dt.	79,95
Armorines in Projekt Swarm a / uncut	89,95
Army Men (03)	99,95
Asteroids Hyper	89,95
Banjo & Kazooie	84,95
Battle Zone (03)	99,95
Battletanx - Global	99,95
Castlevania 3D	89,95
Command & Conq.	109,95
Daikatana (03)	109,95
Donkey Kong & 4 MB Ram	
Erweiterung	
ECW Hardcore Rev.	99,95
ECW Hard. a/uncut	99,95
EPGA Golf	89,95
F1 World Grand P.2	79,95
Fighters Destiny B	69,95
Gex 3: Deep Cover	109,95
Grand Theft Auto (3)	94,95
Int. Track & Field (4)	109,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party G	84,95
Mario Party 2 (4)	104,95
Mission Impossible a/uncut	89,95
Monster Truck M.	89,95
Mystical Ninja 2	89,95
Nuclear Strike	109,95
Pokemon Stadium	
Transfer Pak (4)	129,95
Rayman 2	99,95
Ridge Racer (4)	104,95
Ruff & Tumble (03)	104,95
Rugrats Schatzs.	89,95
Shadowgate RPG	
South Park Luv Sh.	89,95
South Park Rally	89,95
Space Race (03)	109,95
Star Wars Rogue S.	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tony Hawk Skateb.	99,95
Toy Story 2	89,95
Turok - Legenden des verlorende Landes	79,95
Turok Rage Wars (a / uncut)	89,95
Vigilante 8: 2.Teil	89,95
World Driver Champ.	99,95
World L. Soccer	99,95
Worms Armageddon	99,95
Wrestlemania 2000	109,95
Zelda 64 RPG	89,95

Sonder-angebote:

Aero Gauge R	39,95
Air Boarder 64 R	49,95
Beetle Adv. Racing	39,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	49,95
Bomberman Hero	49,95
Buck Bumble A	39,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Charlie Blast Cha.	39,95
Chopper Attack	49,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis'n World R	49,95
Dark Rift B	39,95
Dual Heroes B	39,95
Extreme G 2 R	49,95
F-Zero X R	59,95
FIFA Soccer '98	49,95
Flying Dragons B	59,95
Forsaken A	39,95
G.A.S.P. B	39,95
Gex 2 - 3D JR	59,95
Hexen	39,95
Holy Magic Century	49,95
Int. Super.Soccer 98	39,95
John Madden 64	29,95
John Madden '99	49,95
Lylat Wars & Rumble	59,95
Mace The Dark Age	49,95
Mario Kart R	64,95
Micro Machines	39,95
Mischief Makers	39,95
Multi Racing Champ.	39,95
Mystical Ninja	49,95
Nascar Racing 99	39,95
NBA Jam '99	39,95
NBA Live '99	39,95
NBA Pro 98	39,95
NFL Quaterback 98	29,95
NHL Breakaway 98	29,95
NHL Breakaway 99	49,95
NHL Hockey '99	39,95
NHL Pro 99	49,95
Off Road Challenge	49,95
Olympic Hockey	29,95
Penny Racers	49,95
Pilotwings	49,95
S.C.A.R.S. R	49,95
Silicon Valley	39,95
Star Shot	29,95
Tetrisphere G	49,95
Tonic Trouble	49,95
Turok 2 A	49,95
Turok 2 <a/uncut>	59,95
Twisted E. Snowb.	49,95
V-Rally R	59,95
Virtual Chess G	39,95
Waialae C. Club Golf	49,95
Wave Race R	59,95
W.Gretzky Hockey	29,95
Gretzky Hockey 98	39,95
WCW Revenge	49,95
Wetrix <a> G	39,95
Wipeout 2097 R	39,95

N64 - ZUBEHÖR:

Akku Set	39,95
Antennenkabel	29,95
AV Kabel Cinch	19,95
Joyboard	79,95
Joypad	je 34,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad <3 in 1>	89,95
Lenkrad V3	109,95
Memory Card 1 MB	24,95
Memory Card 8 MB	49,95
Rumble Pak & MC	24,95
Rumble Pak & 1 MB	34,95
S-VHS Kabel	19,95
Scart Kabel	19,95
SV 303 Super Pad	39,95
Ultra Racer	49,95

Figuren:

Akte X	je 29,95
Alien	ab 19,95
Alphaflight	je 29,95
Banyo & Fahrzeug	29,95
Crash Bandicoot	je 29,95
Diddy Kong & Falke	29,95
Duke Nukem	24,95
Final Fantasy 8	je 29,95
Lara Croft	ab 39,95
MGS	ab 19,95
Resident Evil	ab 24,95
Spawn	ab 29,95
Star Wars	ab 19,95
Tekken 3	je 29,95
X-Men	ab 29,95
Zelda - Ganon	29,95
Zelda	29,95

Pokemon:

Finger Fighters	je 14,95
Game Boy Tasche	39,95
Junior Abenteuer	34,95
Master Trainer	59,95
Monopoly	89,95
Pikachu "ich wähle"	79,95
Plüschtiere Mini	je 19,95
Plüschtiere	je 29,95
Pokedex Organizer	59,95
Pop Topper	6,95
Poster	je 19,95
Power Flummi	je 9,95
Power Pokes	je 19,95
Power Blaster	je 29,95
Roll Stempel mit Sa.	14,95
Schnapper	29,95
Spardose Pikachu	39,95
Spin Pop	9,95
Rucksack	69,95
Trainer Set	je 34,95
Yahtzee	19,95
Yo Yo	je 21,95

Dreamcast:

Controller	49,95

Graphic Kit: Energy, Evil, Girl, Star	je 24,80
Gun (Pistole)	69,95
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Visual Memory	49,95
Blue Stinger	89,95
Buggy Heat R	
Caesar's Palace 2.	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood (3)	89,95
Dynamite Cop 2	84,95
Evolution (04)	84,95
Fighting Force 2	84,95
Jojo's Bizarre Adv.	99,95
MDK 2 (03)	99,95
NBA 2K (03)	84,95
Nomad Soul, The	84,95
Plasma Sword (03)	99,95
Rayman 2 (03)	89,95
ReVolt	89,95
Roadster (03)	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shenmue a/uncut	
Slave Zero (03)	99,95
Snow Surfers	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Fighter	89,95
Soul Reaver	84,95
Streetfighter Alpha	109,95
Tokyo Highway C.	79,95
Tomb Raider 4 (03)	99,95
Toy Commander	84,95
Toy Story 2 (03)	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Virtua Striker 2	84,95
Wetrix (03)	89,95
Worldwide Soccer	79,95

Importe auf Anfrage
keine Nintendo-Importe!!!
02504 - 933012

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"
Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am Nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:
Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strotheweg 12
Händleranfragen willkommen !
% = Bewertung 64 Power

http://www.freaksshop.de

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele-Artikel auf Lager!!

a = ausländische Version / Rote Schrift auf Schwarzem Balken = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele

Wir führen auch: Mega Drive- und Mega CD, PlayStation, Saturn, Spieleberater, PC CD-Rom, Manga, DVD & Laserdisc

PSYCHO-ATTACKEN	BESCHREIBUNG	AP
Amnesie	Erhöht den Spezialwert eures Pokémon kurzzeitig.	20
Traumfresser	Lässt Gegner einschlafen und absorbiert dann Energie.	15
Hypnose	Betäubt euren Gegner.	20
Psystrahl	Schädigt Gegner und verwirrt diese eventuell.	20
Lichtschild	Verringert den erhaltenen Schaden um 50%.	30
Meditation	Steigert die Angriffskraft eures Pokémon kurzzeitig.	40
Psywelle	Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel eures Pokémon.	15
Reflektor	Verringert den Schaden durch normale Attacken um 50%.	20
BODEN-ATTACKEN	**BESCHREIBUNG**	**AP**
Knochmerang	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	10
Schaufler	Euer Pokémon gräbt sich in der ersten Runde ein und greift in der nächsten an.	10
Erdbeben	Wirkungslos gegen Flug-Pokémon.	10
Geofissur	Ist die Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	5
WASSER-ATTACKEN	**BESCHREIBUNG**	**AP**
Blubbstrahl	Schädigt Gegner und verringert deren Geschwindigkeit kurzzeitig.	20
Schnapper	Euer Pokémon greift 2-5 Mal hintereinander an.	10
Krabbhammer	Mit dieser Attacke erzielt ihr meist Volltreffer.	10
Hydropumpe	Schädigt den Gegner.	5
Panzerschutz	Steigert den Verteidigungswert eures Pokémon kurzzeitig.	40
GEIST-ATTACKEN	**BESCHREIBUNG**	**AP**
Konfusstrahl	Verwirrt euren Gegner.	10
Schlecker	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	30
Nachtnebel	Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel eures Pokémon.	15
GESTEIN-ATTACKEN	**BESCHREIBUNG**	**AP**
Steinhagel	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	10
Steinwurf	Schädigt den Gegner.	15
DRACHEN-ATTACKEN	**BESCHREIBUNG**	**AP**
Drachenwut	Richtet 40% Schaden an bzw. viertelt die Energie eures Gegners.	10

GEGNERISCHES POKÉMON

EUER POKÉMON

VS	NORMAL	FEUER	WASSER	ELEKTRO	PFLANZE	EIS	KAMPF	GIFT	BODEN	FLUG	PSYCHO	KÄFER	GESTEIN	GEIST	DRACHEN
NORMAL													✖	▲	
FEUER		✖	✖		✓	✓						✓	✖		✖
WASSER		✓	✖	✖	✖								✓		✖
ELEKTRO			✓	✖	✖				▲	✓					✖
PFLANZE		✖	✓		✖			✖	✓	✖		✖	✓		✖
EIS		✖	✖		✓	✖			✓	✓			✓		✓
KAMPF	✓					✓		✖		✖	✖	✖	✓	▲	
GIFT					✓			✖	✖			✓	✖	✖	
BODEN		✓		✓	✖			✓		▲		✖	✓		
FLUG				✖	✓		✓					✓	✖		
PSYCHO							✓	✓			✖				
KÄFER		✖			✓		✖			✖	✓			✖	
GESTEIN		✓				✓	✖		✖	✓		✓			
GEIST	▲										✓				
DRACHEN															✓

DIE KAMPF-TABELLE

Wenn ihr jetzt immer noch nicht wisst, welches die richtigen Pokémon für eure Teamzusammenstellung im Wettstreit sind, wird euch unsere Kampf-Tabelle mit Sicherheit die Entscheidung erleichtern. Schaut einfach nach, welche Elementklassen gegen welche anderen die besten Erfolgsaussichten haben.

ZEICHENERKLÄRUNG

✓ Bestens geeignet
▲ Ausgeglichener Kampf
✖ Schlechte Wahl

Teil 3

DONKEY KONG 64

Willkommen zum dritten Teil unserer Donkey-Kong-64-Mammutlösung. In dieser Ausgabe verraten wir Euch, wo ihr die letzten wichtigen Gegenstände in der Kristall Kaverne, im Kamikaze Kastell und schließlich auf der Kong-Insel findet.

Legende:

TROFF & SCOFF PORTAL	BLAUPAUSE	KAMPF-ARENA PLATTE	EINZELNE BANANE (farblich jedem Kong zugeordnet)
SCHALTER (Benutze eine der Kong-Waffen zum Aktivieren)	MUSIK PLATTE (aktiviert Musikinstrument)	BANANAPORT PLATTE (nummeriert 1-5)	STAUDE AUS FÜNF BANANEN (farblich jedem Kong zugeordnet)
GOLDENE BANANE (nummeriert 1-5)	DK PORTAL (Leveleingang)	LAGERKISTE	BANANENMÜNZE (dient dem Kauf von Gegenständen etc.)
BANANENKAMERA-FILM	CRANKYS SPECIAL-MOVE PLATTE	KRISTALL-KOKOSNUSS (wird beim Einsatz von Special-Moves verbraucht)	ORANGE
KONG-FASS	TIERISCHE KISTE	TAUSCHFASS (erlaubt Wechsel zwischen Kongs)	MELONEN-KISTE (füllt vier Einheiten Energie auf)
VERBINDET ZWEI ORTE AUF DER KARTE	BANANENFEE (nummeriert 1&2)	CANDYS KOPFHÖRER (füllt die Energie von Musikinstrumenten auf)	BANANEN BALLON (gibt zehn Bananen, wenn ihr ihn mit Hilfe einer Kong-Waffe zerplatzen lasst)

Kristall Kaverne: Allgemeine Karte

Ihr benötigt 65 Goldene Bananen zum Betreten der Kristall Kaverne

Kristall Kaverne: Donkey Kongs Checkliste

Aufrüsten des Musikinstrumentes und Extramelone: Geht zu Candy Kongs Hütte. Sie wird euch anbieten, euer Musikinstrument gegen fünf Goldmünzen aufzuwerten. Für weitere sieben Münzen erhaltet ihr eine zusätzliche Wassermelone, die für die nötige Energie sorgen sollte.

Patronengürtel Nr. 2: Geht zu Funky und gebt ihm fünf Münzen. Dadurch könnt ihr die Kapazität eures Patronengürtels für alle Kongs noch einmal erweitern. Mit dieser Erweiterung könnt ihr noch mehr Munition, mehr Orangen und mehr Kristall-Kokosnüsse mit euch herumtragen.

Blaupause: Begebt euch zu der auf der Karte verzeichneten Stelle, räumt den Kremling aus dem Weg und schnappt euch die Blaupause.

Kampf-Krone: Schaut euch den Abschnitt zu Donkey Kongs zweiter Goldenen Banane an. Dort erfahrt ihr, wie ihr die Kampf-Krone in der Kristall Kaverne erhaltet.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf unserer Karte eingezeichnet.

Goldene Banane 1: Geht zu der auf der Karte markierten DK-Platte. Sie befindet sich in der Nähe von Crankys Labor. Stellt euch auf die Platte und feuert DK in eine weitere Fässersprung-Sektion. Schießt euch von Fass zu Fass und sammelt dabei 20 Bananen und drei Münzen ein. Am Ende der Fässerkette findet ihr ein Goldene-Bananen-Fass. Springt hinein und absolviert das Bonus-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 2: An der auf der Karte eingezeichneten Stelle solltet ihr die Boom-Bongo benutzen, während ihr euch auf der Musik-Platte befindet. Im nun offenen Raum angekommen, schnappt ihr euch die fünf Bananen und aktiviert dann mit eurer Primaten Power den blauen Schalter links. Dies lässt den Raum rotieren. Bevor ihr nun etwas anderes unternehmt, solltet ihr euch auf die Kampf-Arena-Platte stellen, um so die Kampf-Krone zu erlangen. Nun zur Goldenen Banane: Ihr müsst die Bodenplatte paarweise aktivieren. Um zusammengehörige Paare zu finden, ist es aber erforderlich, den Raum rotieren zu lassen, ihr müsst also zwischendurch immer mal wieder die blauen Schalter benutzen, da die Bodenplatten nicht immer auf der gleichen Ebene liegen. Das Zeitlimit für diese Aufgabe ist ziemlich knapp bemessen, ihr solltet euch also merken, wo sich welches Paar befindet und die Platten dann so schnell wie möglich mit eurer Primaten Power bearbeiten.

Goldene Banane 3: An der markierten Stelle findet ihr eine große Zelle, vor der sich eine DK-Musik-Platte befindet. Benutzt die Boom-Bongo, während ihr auf der Platte steht, um die Tür zu öffnen. Geht hindurch und benutzt die zielsuchende Munition, um die sechs Wespen zu erlegen, die in der Dunkelheit auf euch lauern. Zur Belohnung erhaltet ihr dann die Goldene Banane. Schnappt euch auf dem Weg nach draußen die fünf Bananen und zwei Münzen.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Wechselt zunächst zu Diddy Kong und begebt euch zu Crankys Labor. In der Nähe findet ihr ein Raketenfass. Springt hinein und fliegt hinüber zu dem großen Iglu, welches wir auf der Karte eingezeichnet haben. Über diesem Iglu schwebt ein DK-Sternsymbol, durch das ihr hindurchfliegen solltet. Wechselt nun wieder zu Donkey Kong und benutzt die Musik-Platte, um einzutreten. Innen angekommen müsst ihr zum Zentrum des rotierenden Irrgartens vordringen. Seid dabei aber vorsichtig und hütet euch vor den Spitzen an den Seiten; sie ziehen euch einen Haufen Energie ab, wenn ihr sie berührt. Im Zentrum findet ihr die Goldene Banane. Zusätzlich könnt ihr hier noch 12 normale Bananen und einen Banana-Ballon finden.

Kristall Kaverne: Diddy Kongs Checkliste

Blaupause: Wechselt zunächst zu Tiny Kong und begebt euch zu Funkys Hütte. Geht nun über die dünne Plattform. Zu eurer Rechten solltet ihr schließlich ein „Kleini-Tiny"-Fass sehen. Springt hinein, springt dann mit Hilfe des Wirbelwindes zurück zur Hauptplattform und geht durch die kleine Tür direkt vor euch. Hier könnt ihr nun die Sektion des Bananaports 4 aktivieren. Wechselt wieder zu Diddy und geht zu Crankys Labor. Springt in das Raketenfass und fliegt hinüber zum Banaport 4 gleich in der Nähe. Mit diesem könnt ihr euch in den Raum teleportieren, in dem sich die Blaupause befindet.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf der Karte eingezeichnet.

Bananenfee 1: Schaut euch den Abschnitt zu Diddys dritter Goldenen Banane an. Dort verraten wir euch, wo ihr die Bananenfee findet.

Goldene Banane 1: Geht zu Crankys Labor und hüpft in das Raktenfass. Fliegt nun zur Stelle, an der die Goldene Banane auf der Karte verzeichnet ist. Dort findet ihr ein Fass, das in dem Wasserfall in der Nähe von Funkys Hütte schwebt. Springt dort hinein und absolviert das Bonus-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 2: Geht zu dem großen Iglu, das auf unserer Karte verzeichnet ist. Spielt dort auf eurer Krawall-Klampfe, während ihr auf Diddys Musik-Platte steht. Beachtet aber, dass ihr bereits das DK-Sternsymbol durchflogen haben müsst, sonst könnt ihr die Musik-Platte nicht benutzen. Schaut euch den Abschnitt zu Donkey Kongs fünfter Goldenen Banane an, falls ihr Informationen zu dieser Aufgabe benötigt.

Innen angekommen, solltet ihr die Fässer in der richtigen Reihenfolge aufheben. Schaut auf das Bildschirmfoto, falls Ihr Hilfe bei der Orientierung benötigt. Habt ihr die Aufgabe erledigt, schnappt euch die Goldene Banane und lasst den Ballon platzen, bevor ihr den Raum verlasst.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Stelle, an der die Goldene Banane auf der Karte verzeichnet ist. Spielt nun auf eurer Krawall-Klampfe, während ihr auf der Musik-Platte steht. Innen angekommen, solltet ihr die Kremlinge mit der Schockwellenattacke aus dem Weg räumen. Dadurch legt ihr eine Diddy-Platte in der Mitte des Raumes frei. Benutzt diese, um in das Raketenfass in der Nähe zu hüpfen. Fliegt nun im Raum umher und sammelt die drei Bananenstauden ein, die über den Kerzen schweben. Habt ihr alle Kerzen aktiviert, sollte sich das Gitter zur Seite schieben, das den Weg zur Goldenen Banane versperrt hatte. Schnappt euch die Banane. Außerdem führt euch die Erfüllung dieser Aufgabe zur ersten Bananenfee, macht also ein schönes Foto von ihr, bevor ihr wieder aufbrecht.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Diese letzte Goldene Banane findet ihr im gleichen Abschnitt wie die vorherige. Sie liegt aber jenseits der Tür auf der unteren Ebene. Benutzt wiederum eure Krawall-Klampfe, um euch Zutritt zu dem Raum zu verschaffen. Schnappt euch zunächst die fünf Bananen auf dem Boden und springt dann in das Raketenfass.

Benutzt anschließend das Raketenfass, um alle Kremlinge in diesem Raum innerhalb des Zeitlimits außer Gefecht zu setzen und damit die Goldene Banane zu erlangen. Diese Aufgabe gestaltet sich weitaus schwieriger, als ihr beim Lesen denken mögt, verzweifelt also nicht, wenn ihr sie nicht gleich im ersten Anlauf löst.

Kristall Kaverne: Tiny Kongs Checkliste

Primatoport: Diese exzellente Spezialfähigkeit könnt ihr wie immer bei Cranky erwerben. Zahlt ihm die erforderlichen sieben Münzen; anschließend ist Tiny in der Lage, die Platten zu benutzen, die ihr Gesicht tragen. Durch Druck des „Z"-Knopfes könnt ihr euch mit Hilfe dieser Platten zu einem anderen Abschnitt des Levels befördern.

Stoppt die Stalaktiten: Stellt zunächst sicher, dass ihr Chunkys zweite Goldene Banane eingesammelt habt. Habt ihr dies erledigt, solltet ihr mit Tiny den Primatoport benutzen, der sich auf der gleichen Plattform befindet. Dies befördert Tiny auf einen Abschnitt hoch über dem Hauptteil des Levels. Greift den knüppelbewehrten Kremling, den ihr dort findet, mit der Schockwellenattacke an. Bevor ihr wieder zurück zum Hauptabschnitt teleportiert, solltet ihr noch die zwanzig Bananen und drei Münzen auf dem Sims einsammeln.

Blaupause: Der Fundort der Blaupause ist auf unserer Karte verzeichnet. Schaltet einfach nur den Kremling aus und schnappt euch die Pause.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf der Karte eingezeichnet.

Bananenfee 2: Die zweite Bananenfee kreuzt euren Weg, während ihr euch auf der Suche nach Tinys erster Goldener Banane befindet, vergesst also über der Banane nicht, ein schönes Foto der Fee zu machen.

Goldene Banane 1: Begebt euch zu der Stelle, an der die Banane auf der Karte verzeichnet ist. Spielt auf dem Sabotage-Saxophon, während ihr auf der Musik-Platte steht. Innen im großen Iglu solltet ihr eure Primaten Power gegen den roten Ring in der Mitte des Raumes einsetzen und dabei den Attacken des Kremlings ausweichen. Nach dem ersten Treffer beginnt das Ziel, sich durch den Raum zu bewegen und macht eure Aufgabe dadurch um einiges schwieriger. Habt ihr genügend Treffer gelandet, dann erhaltet ihr die Goldene Banane. Außerdem wird nun die zweite Bananenfee auftauchen, von der ihr sofort ein Foto machen solltet. Zum guten Schluss solltet ihr euch die fünf normalen Bananen und den Banana-Ballon schnappen, die ihr in diesem Raum findet.

Goldene Banane 2: Erinnert ihr euch daran, dass ihr den Bananaport 4 aktivieren musstet, damit Diddy seine Blaupause einsammeln konnte? Zu genau diesem Bananaport müsst ihr euch nun noch einmal begeben. Benutzt das „Kleini-Tiny"-Fass in der Nähe von Funkys Hütte, um die Tür im naheliegenden Eis benutzen zu können. Hier findet ihr eine Primatoport-Platte, die euch in ein Iglu befördert. Ihr findet die Goldene Banane direkt neben euch. Außerdem befinden sich hier noch fünf normale Bananen, die ihr euch ebenfalls nicht entgehen lassen solltet.

Goldene Banane 3: Seid ihr an der auf der Karte markierten Stelle angekommen, solltet ihr auf eurem Sabotage-Saxophon spielen, während ihr euch auf der Musik-Platte befindet. Dies ermöglicht euch Zugang zu der Holzhütte. Seid ihr innen angekommen, solltet ihr die vier Kremlinge mit Hilfe von Orangen ausschalten. Die Goldene Banane wird anschließend erscheinen. Außerdem solltet ihr noch die zehn Bananen und den Ballon einsammeln, bevor ihr die Hütte wieder verlasst.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Den Fundort dieser letzten Banane könnt ihr aus unserer Karte ersehen. Ihr müsst allerdings das „Kleini-Tiny"-Fass in der Nähe benutzen, um zur Banane zu gelangen. Absolviert einfach das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch. Der erfolgreiche Abschluss des Spiels führt außerdem zum Erscheinen des Bananaport 3, den ihr aktivieren solltet, bevor ihr euch an die nächste Aufgabe macht.

Kristall-Kaverne: Lanky Kongs Checkliste

Orang-U-Sprint: Diese Spezialfähigkeit müsst ihr wie gewohnt bei Cranky erwerben. Diesen Move kann Lanky als Geschwindigkeitswaffe einsetzen. Er kostet euch sieben Münzen, ist aber absolut essentiell. Mit dieser Fertigkeit könnt ihr euch zurück in den Wunderwald begeben und euch die Goldene Banane schnappen, die euch noch fehlt.

Blaupause: Lankys Blaupause findet sich auf einer schmalen Plattform, die sich hoch über dem Hauptteil des Levels befindet. Ihr könnt sie nur mit Hilfe des Bananaport 5 erreichen. Bevor ihr die Blaupause aber in Angriff nehmen könnt, müsst ihr erst mit Diddy und seinem Raketenpack hinaufliegen und den Bananaport aktivieren. Habt ihr dies erledigt, könnt ihr euch mit Lanky einfach auf die Plattform teleportieren, den Kremling umhauen und euch die Blaupause schnappen.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf der Karte eingezeichnet.

Goldene Banane 1: Seid ihr an der Stelle angekommen, an der sich die Banane laut Karte befindet, so werdet ihr feststellen, dass sie in einer kleinen Zelle verborgen liegt. Benutzt die Lanky-Platte, um auf das Dach zu gelangen und spielt dann auf der Primaten-Posaune, während ihr auf der Musik-Platte steht. In der Zelle angekommen, solltet ihr die zwei Kremlinge mit Hilfe der Schockwellenattacke beseitigen und anschließend die Lanky-Platte benutzen, um hinauf zum Fass zu schweben. Mit der nun aktivierten Spezialfähigkeit solltet ihr erst den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes aktivieren (und dabei die fünf Bananen einsammeln) und dann schnell zur Goldenen Banane hinüberflitzen, damit ihr sie innerhalb des Zeitlimits erreicht.

Goldene Banane 2: Begebt euch zu der auf der Karte verzeichneten Stelle. Benutzt dort die Musik-Platte, um euch Zugang zu dem riesigen Iglu zu verschaffen. Innen angekommen, solltet ihr die Lanky-Platten benutzen, um zur Spitze der Eisplattform hinaufzuklettern. Dort findet ihr die Goldene Banane. In diesem Raum warten außerdem noch fünf Bananen und ein Ballon auf euch, die ihr ebenfalls einsammeln solltet.

Goldene Banane 3: Diese Goldene Banane findet ihr innerhalb des Eisschlosses. Schaut auf die Karte, falls ihr es nicht finden solltet. Aktiviert den Schalter mit eurer Primaten Power; dies ermöglicht euch das Betreten des Schlosses. Löst dann das Puzzle, um die Banane zu erlangen. Lasst euch außerdem nicht die zwei Münzen und den Ballon entgehen, bevor ihr das Schloss wieder verlasst.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Die letzte Goldene Banane findet ihr ebenfalls im Eisschloss. Ihr solltet einen zweiten Schalter auf der Rückseite des Eisgebildes finden. Aktiviert diesen mit der Primaten Power; daraufhin wird sich das Dach des Schlosses öffnen. Benutzt nun schnell die „Kong Ballong"-Platte, um die Spitze innerhalb des Zeitlimits zu erreichen. Wenn ihr diesen Bereich betretet, findet ihr außerdem fünf normale Bananen. Ihr müsst nun ein Rennen gegen die Spinne in ihrer Rutsche bestreiten. Dies bedeutet ein hartes Stück Arbeit, da es 50 Münzen während des Rennens einzusammeln gilt. Viel Glück!

Kristall Kaverne: Chunky Kongs Checkliste

Astralavista Baby: Begebt euch zu Crankys Labor und zahlt ihm sieben Münzen, um Chunkys neuen Special Move zu erwerben. Chunky kann sich mit dieser neuen Fähigkeit unsichtbar machen, solange er auf einer Platte mit seinem Konterfei steht und ihm die Kristall-Kokosnüsse nicht ausgehen.

Blaupause: Geht zu dem Abschnitt, auf dem die Blaupause auf Chunkys Karte verzeichnet ist, springt auf das Dach des Iglus und schaltet den dort wartenden Kremling aus.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen auf unserer Karte für euch eingezeichnet.

Goldene Banane 1: In der Nähe des Eingangs stoßt ihr auf einen Durchgang, der durch eine Eisschicht blockiert ist. Diese solltet ihr mit dem Primaten Punch zerschmettern. Folgt dem Durchgang und stellt euch dann auf die Chunky-Platte und aktiviert sie. Die nun erscheinende Goldene Banane solltet ihr euch sofort schnappen.

Goldene Banane 2: Begebt euch zunächst zu dem Eisschloss. In seiner Nähe befindet sich ein Felsen. Hebt diesen auf und geht hinüber zu dem Schalter, der sich auf der Plattform zu eurer Linken befindet. Von hier aus geht ihr weiter zu der Höhle gegenüber von Crankys Labor. Ihr müsst die Eisschicht über dem Eingang mit dem Primaten Punch zerschlagen, um euch Zugang zu verschaffen. Innen angekommen solltet ihr das „Giga Gorilla"-Fass benutzen und den Felsen dann auf dem rotierenden Schalter platzieren. Die Goldene Banane erscheint nun an der Stelle, auf der sie in unserer Karte verzeichnet ist.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der auf der Karte markierten Stelle. Benutzt nun die Terror-Triangel, um euch Zugang zu verschaffen. Innen angekommen müsst ihr den Hasen beschützen, der an das TNT-Fass gefesselt ist. Dies bewerkstelligt ihr, indem ihr die Flammen löscht. Habt ihr den Hasen gerettet, dann winkt euch die

Goldene Banane. Vergesst aber nicht, den Banana-Ballon platzen zu lassen, den ihr ebenfalls hier findet.

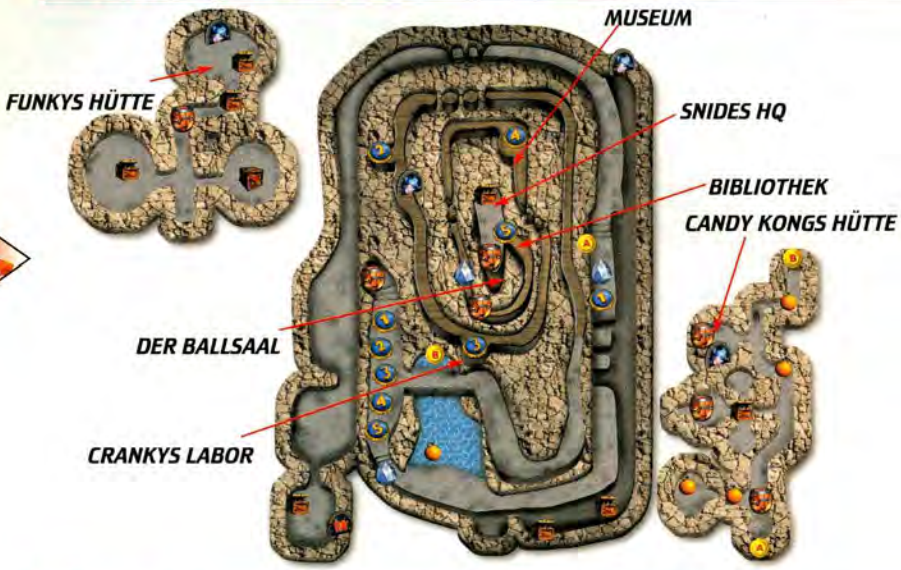
Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Geht zu der auf der Karte verzeichneten Stelle und benutzt die Terror- Triangel, um in die Zelle zu gelangen. Innen müsst ihr mit der Primaten Power die roten Ziele treffen und dabei den Suchscheinwerfern ausweichen. Habt ihr Erfolg, dann sollte eine „Astralavista Baby"-Platte erscheinen. Diese könnt ihr nutzen, um die 20 Bananen einzusammeln und schließlich das Goldene-Bananen-Fass zu erreichen. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Kristall Kaverne Boss: Armydillo (Teil 2) Diesen Kampf muss Donkey Kong bestreiten

Ihr benötigt 350 Bananen, um den Boss zum Kampf fordern zu können. Habt ihr genug eingesammelt, dann begebt euch zu einem der Troff & Scoff Portale und macht euch kampfbereit. Der Armydillo aus dem ersten Level ist zurück und meint es diesmal ernst. Zu Beginn des Kampfes solltet ihr die bewährte Taktik anwenden. Weicht den Feuerbällen aus und macht euch schnell aus dem Staub, wenn er euch zerquetschen will. Sobald er auf einer Stelle verharrt, schnappt ihr euch eines der TNT-Fässer und werft es auf ihn, um einen Treffer zu landen. Wenn er euch mit einer Schockwelle angreift, dann müsst ihr dieser mit einem gezielten Sprung ausweichen. Anschließend wird er es mit einem Feuerball aus der Luft versuchen. Es sollte ein Leichtes sein, diesem auszuweichen, bleibt einfach nur immer in Bewegung, dann ist es ganz einfach. Zum guten Schluss wird er Donkey mit einer riesigen Zielsuchrakete einheizen. Diese erweist sich als äußerst heftig, wenn ihr es nicht schafft, sie rechtzeitig unschädlich zu machen. Stellt euch dazu so auf, dass sich Donkey in einer Linie mit dem TNT-Fass in der Mitte des Raumes befindet. Die Zielsuchrakete wird in das Fass rauschen und sich damit selbst zerstören. Ist die Rakete aus dem Weg, dann schnappt euch das nächste TNT-Fass und gebt dem Boss den Rest. Sobald ihr dann den Schlüssel aufgesammelt habt, solltet ihr zurück zu K.Lumsys Käfig gehen und ein weiteres Schloss an diesem öffnen. K.Lumsy öffnet euch nun den Zugang zum letzten Bereich des Spiels: Er befindet sich im Bug von K.Rools riesigem Schiff. Ihr habt allerdings ja schon vorher den Eingang zum nächsten Level geöffnet, dem Kamikaze Kastell. Hinter K.Lumsys Käfig findet ihr eine riesige Kanone, die euch in das Kastell befördert.

Kamikaze Kastell: Allgemeine Karte



Ihr benötigt 85 Goldene Bananen zum Betreten des Kamikaze Kastells

Kamikaze Kastell: Donkey Kongs Checkliste

Super Duper Primatenpower: Diese Fähigkeit kostet euch sieben Münzen und muss wie immer von Cranky erworben werden. Sie funktioniert bei allen Kongs und ermöglicht es euch, die roten Charakter-Schalter zu aktivieren, die überall auf der Insel verstreut sind.

Scharfschützenmodus: Dieser kostet euch sieben Münzen und muss von Funky erworben werden. Der neue Zusatz für eure Waffen erlaubt euch, mit allen fünf Kongs das Sichtfeld zu vergrößern und zu verkleinern, wenn ihr eure Waffen benutzt.

Aufrüsten der Musikinstrumente: Begebt euch zu Candys Shop. Sie wird alle eure Instrumente auf die dritte Stufe aufrüsten; ihr müsst dafür allerdings neun Münzen zahlen.

Blaupause: Direkt vom Eingang des Levels aus solltet ihr euch zu dem Donkey-Kong-Fass begeben, mit dem ihr wieder einmal ein fröhliches Fässer-Schießen startet. Während ihr euch von Fass zu Fass schießt, solltet ihr sechs Münzen einsammeln, bis ihr das DK-Stern-Symbol erreicht. Sobald ihr euch durch dieses hindurch geschossen habt, gelangt ihr zurück in den eigentlichen Level und werdet feststellen, dass sich eine Tür in dem großen Baum geöffnet hat. Innen angekommen, solltet ihr auf den Schalter schießen und den Durchgang betreten, der sich dadurch geöffnet hat. Hier findet ihr einen Kremling, in dessen Besitz sich die Blaupause und ein Banana-Ballon befinden.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf der Karte eingezeichnet.

Bananenfee 1: Schaut auf den Abschnitt zu Donkeys zweiter Gol-

dene Banane. Dort erfahrt ihr, wie ihr die erste Bananenfee findet.

Goldene Banane 1: Begebt euch zu der Stelle, an der die Goldene Banane auf der Karte verzeichnet ist. Sie befindet sich in einem Unterabschnitt, haltet euch also am besten wirklich an die Karte, um die Stelle zu finden. Ihr werdet hier ein Puzzle finden. Benützt die Super Duper Primatenpower, um aus den Teilen ein Bild von Donkey Kongs Gesicht zu formen. Als Belohnung winkt dann die Goldene Banane.

Goldene Banane 2: Erinnert ihr euch, wie ihr an Donkeys Blaupause gekommen seid? Begebt euch noch einmal zu exakt der gleichen Stelle im Inneren des Baumes. Lasst euch nun durch das Loch in das darunter liegende Wasser fallen. Schwimmt durch den Durchgang, bis ihr ein Stück

Treibholz erreicht. Stellt euch auf das Holz und schnappt euch die fünf Bananen. Macht nun auch unbedingt das Foto der ersten Bananenfee, die über euch schwebt. Schließlich solltet ihr den Scharfschützenmodus eurer Kokoskanone benutzen, um das Ziel an der Wand zu treffen. Wiederholt dies für alle vier Ziele, dann gehört die Banane euch. Ihr könnt diesen Raum wieder verlassen, indem ihr durch ein Loch unter Wasser schwimmt.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Stelle, an der diese Goldene Banane auf der Teilkarte verzeichnet ist. Aktiviert nun den Kokosnuss-Schalter, um den Mund des Schädels zu öffnen. Von hier aus begebt ihr euch nach links, passiert die drei Bananaports und dreht euch dann bei der nächsten Weggabelung nach rechts. Am Ende dieses kurzen Durchgangs findet ihr fünf Bananen und eine Tür. Schießt auf den Kokosnuss-Schalter an der Tür, um diese zu öffnen. Im nächsten Raum solltet ihr euch zunächst um den Banana-Ballon kümmern, bevor ihr dann die Hebel in einer bestimmten Reihenfolge betätigt. Die Goldene Banane gehört nun euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Donkey Kongs letzte Banane findet ihr in der Bibliothek. Diese findet ihr auf der Karte, also begebt euch schleunigst dorthin. Nun müsst ihr erst einmal die Tür öffnen. Folgt dem Pfad jenseits der Tür zur Bibliothek, bis ihr auf einen DK-Schalter stoßt. Aktiviert diesen mit der Primaten Power und spurtet dann durch die Tür, bevor die Zeit abgelaufen ist. Einmal in der Bibliothek angekommen, solltet ihr dem Gang folgen und euch bei der Gabelung nach links wenden. Nach kurzer Zeit erreicht ihr einen großen Raum. Räumt die vier Kremlinge aus dem Weg und aktiviert die daraufhin erscheinende Platte mit Hilfe der Primaten Power. Geht nun den Weg zurück zum Eingang und nehmt diesmal den rechten Pfad an der Weggabelung. Während ihr durch den Tunnel geht, solltet ihr den umherfliegenden Büchern ausweichen und dabei die zehn normalen Bananen einsammeln. Ganz am Ende des Korridors findet ihr die Goldene Banane.

Kamikaze Kastell: Diddy Kongs Checkliste

Blaupause: Ihr findet die richtige Stelle auf der Karte. Geht einfach dorthin, räumt den Kremling aus dem Weg und schnappt euch die Blaupause.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf unserer Karte eingezeichnet.

Goldene Banane 1: Begebt euch zu dem auf der Karte markierten Raketenfass. Alle fünf Bananaports befinden sich in seiner Nähe, ihr könnt es also eigentlich nicht verfehlen. Fliegt mit Hilfe eures Raketenpacks auf die Spitze des Kastells und landet auf der Zinne, die ihr dort seht. Springt nun in das Goldene Bananen-Fass, absolviert das Mini-Spiel und schnappt euch die Banane. Ihr solltet außerdem eine Wolke auf einer Seite der Plattform sehen. Springt dort hinüber und sammelt die fünf Bananen ein.

Goldene Banane 2: Seid ihr an der Stelle angekommen, an der die Banane auf der Karte markiert

ist, solltet ihr den Diddy-Schalter aktivieren, um das Tor zu öffnen und den Mund des Schädels betreten zu können. Innen angekommen geht ihr zunächst nach links und dann wieder nach links. Ihr erreicht nun eine Tür, die ihr mit einem Schuss aus euren Peanut-Pistolen öffnen könnt. Betretet den Raum und sammelt dabei die fünf Bananen ein. Aktiviert nun die vier Schalter auf der Seite des Sarges mit dem Schimschu Rempler; diese müssen in aufsteigender numerischer Reihenfolge gedrückt werden. Habt ihr dies erledigt, dann gehört die Banane euch. Bevor ihr allerdings den Raum wieder verlasst, solltet ihr die Schalter in umgekehrter Reihenfolge noch einmal betätigen. Dadurch öffnet ihr zwei weitere Türen und ruft vier Kremlinge auf den Plan. Viel wichtiger als diese sind allerdings der Banana-Ballon und die drei Münzen, die ihr noch einsammeln könnt.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Stelle, an der die Banane auf der Teilkarte verzeichnet ist. Dort findet ihr einen langgezogenen Raum, in dem Ketten hängen. Lasst zunächst den Banana-Ballon platzen, der über euch schwebt. Benutzt dann den Scharfschützenmodus, um den Schalter auf der gegenüberliegenden Wand zu aktivieren. Dies senkt die Ketten, mit deren Hilfe ihr nun hinüberspringen könnt, ohne den Boden zu berühren. Haltet euch vom Boden fern, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Die letzte Goldene Banane befindet sich im Ballsaal. Begebt euch also dorthin und aktiviert den Schalter mit eurer Primaten Power, um den Saal zu betreten. Innen angekommen, müsst ihr alle Gegner besiegen, da nur dann ein Raketenfass erscheint. Benutzt dieses, um im Raum umherzufliegen und sammelt dabei die Bananenstauden ein, die über den Kerzen hängen. Jedes Mal, wenn ihr eine Staude einsammelt, entzündet sich die jeweilige Kerze. Sind alle drei hübsch heruntergebrannt, wird ein Goldene-Bananen-Fass erscheinen. Dies führt euch in ein Bonus-Spiel. Absolviert es, dann gehört die Banane euch. Bevor ihr den Ballsaal verlasst, solltet ihr euch noch um den Ballon kümmern, der über der Tanzfläche schwebt.

Kamikaze Kastell: Tiny Kongs Checkliste

Blaupause: Tinys Blaupause ist auf der Karte eingezeichnet. Begebt euch also einfach zu der angegebenen Stelle, schaltet den Kremling aus und schnappt euch die Pause.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf der Karte eingezeichnet.

Bananenfee 2: Ihr werdet auf die Bananenfee stoßen, wenn ihr Tinys fünfte Goldene Banane einsammelt.

Goldene Banane 1: Seid Ihr an der auf der Karte verzeichneten Stelle angekommen, solltet ihr in das „Kleini-Tiny"-Fass springen und dann den Pilz benutzen, um hoch in die winzige Metallhütte springen zu können. Innen angekommen, schnappt ihr euch die fünf Bananen und benutzt anschließend euren Scharfschützenmodus (macht auch Gebrauch von der zielsuchenden Munition, falls erforderlich), um dem Fliegenschwarm den Garaus zu machen. Sobald ihr dies erledigt habt, könnt ihr die Goldene Banane und eine Münze einsammeln.

Goldene Banane 2: Den Fundort dieser Banane findet ihr auf unserer Teilkarte, benutzt also am besten diese zur Orientierung. Ihr müsst über eine große Grube springen, benutzt also den Wirbelwind, um die Distanz zu überwinden. Springt dann in das Goldene-Bananen-Fass, absolviert das simple Bonus-Spiel und schnappt euch die Banane.

Goldene Banane 3: Ihr solltet für diese Banane wiederum einen Blick auf unsere Teilkarte werfen, da ihr erneut den Hauptbereich verlassen müsst. An der richtigen Stelle angekommen, müsst ihr den Schalter mit eurer Feder-Flitze aktivieren und die unterirdische Höhle betreten. Von der Tür aus geht ihr nach rechts und folgt dem Gang. Ihr müsst über den grünen Schleim hinweg springen, da euch dieser bei Berührung auf der Stelle tötet. Sammelt beim Springen die fünf normalen Bananen ein. Folgt weiterhin dem Pfad, bis ihr einen Tiny-Schalter erreicht; aktiviert diesen mit eurer Primaten Power. Benutzt nun die Hand des Dämonen, um über den Schlamm zu springen und schnappt euch die Goldene Banane.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Die letzte Banane findet ihr im Ballsaal. Ihr benötigt dafür aber Diddys Hilfe. Aktiviert mit der Primaten Power den Schalter, der die Ballsaaltür öffnet und benutzt dann schnell das Tauschfass, um wieder zu Tiny zu wechseln. Betretet nun den Saal. Innen angekommen, begebt ihr euch zum Hauptraum. Dort findet ihr eine Primatoport-Platte, drei Münzen und eine Bananenstaude. Sammelt alles ein und teleportiert euch dann mit Hilfe des Primatoports. Sammelt nun die zehn Bananen ein und macht ein Foto von der zweiten Bananenfee. Sie befindet sich hinter dem kleinen Gebäude. Springt anschließend auf das Dach des kleinen Hauses und dann in das Tiny-Fass. Lasst euch nun schnell herunterfallen und geht durch die Tür. Ihr findet euch in der Fabrik Fatal wieder und müsst dort das andere Auto auf einem Rennkurs schlagen und dabei zehn Münzen einsammeln, um die Goldene Banane zu bekommen. Habt ihr die Aufgabe bewältigt und befindet euch wieder im Hauptteil des Levels, solltet ihr den Primatoport hinter dem kleinen Gebäude benutzen. Damit befördert ihr euch in einen weiteren Raum, in dem ihr fünf Bananen und einen Banana-Ballon findet.

Kamikaze Kastell: Lanky Kongs Checkliste

Blaupause: Lankys Blaupause ist auf der Karte eingezeichnet. Begebt euch also einfach zu der angegebenen Stelle, schaltet den Kremling aus und schnappt euch die Pause.

Kampf-Krone: Schaut euch den Abschnitt zu Lankys dritter Goldenen Banane an. Dort erfahrt ihr, wie ihr die Kampf-Krone für diesen Level bekommt.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf unserer Karte verzeichnet.

Goldene Banane 1: Sobald ihr die Stelle erreicht habt, an der die Goldene Banane auf der Karte verzeichnet ist, müsst ihr den Schalter durch Beschuss aktivieren und durch die kleine Tür gehen. Stellt euch nun unter das Lanky-Fass und schießt auf den Schalter. Springt anschließend schnell in das „Orang-U-Stand"-Fass. Nehmt den Tunnel zu eurer Linken. Beeilt euch dabei, ihr habt nämlich nur 14 Sekunden, um die Tür zu erreichen. Stellt euch nun auf die Musik-Platte und spielt auf eurer Primaten-Posaune. Einige Weinranken senken sich nun herab. An diesen könnt ihr über den tödlichen Schlamm hinweg springen und euch die Goldene Banane schnappen. Lasst auf jeden Fall noch den Ballon platzen und schnappt euch die Münzen, bevor ihr den Abschnitt verlasst.

Goldene Banane 2: Seid ihr an der Stelle angekommen, an der die Goldene Banane auf unserer Teilkarte vermerkt ist, müsst ihr mit der Primaten Power den Lanky-Schalter aktivieren, durch den Durchgang gehen und dann auf eurer Primaten-Posaune spielen während ihr auf der Musik-Platte steht. Lasst nun die zwei Banana-Ballons platzen und springt dann hinüber zur „Kong-Ballong"-Platte. Benutzt diese, um zum Goldene-Bananen-Fass hinüberzuschweben und springt hinein. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 3: Geht zu der auf der Karte markierten Stelle und aktiviert dort den Lanky-Schalter mit der Primaten Power, um euch Zugang zum Treibhaus zu verschaffen. Innen angekommen, stehen euch 40 Sekunden zur Verfügung, um die Banane zu finden. Nehmt ihr den Pfad zu euerer Rechten, sobald ihr den Irrgarten betretet, dann solltet

ihr bald auf ein Spezial-Fass stoßen. Mit diesem könnt ihr den Orang-U-Stand aktivieren, mit dem sich Lanky wesentlich schneller bewegen kann. Sprintet also anschließend durch den Irrgarten, sammelt dabei erst die zwanzig normalen Bananen ein und schnappt euch dann die Goldene Banane, nach der ihr sucht.

Bevor ihr den Irrgarten verlasst, solltet ihr euch zu der Kampf-Arena-Platte begeben, die mittlerweile erschienen ist, und die Krone für diesen Level gewinnen.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Ihr findet diese Banane ganz oben im Level. Benutzt dabei den Bananaport 5, um schneller vorwärts zu kommen. Aktiviert den Lanky-Schalter mit eurer Primaten Power und betretet dann das turmähnliche Gebäude. Innen angekommen lasst ihr den Ballon zerplatzen und benutzt dann den Scharfschützenmodus, um die drei Schalter zu treffen, die sich oben bei den vier Wänden befinden. Aus einem Schacht am Grund des Levels wird nun Luft strömen. Diese ermöglicht die Benutzung der „Kong-Ballong"-Platte. Auf diese Weise gelangt ihr in ein Goldene-Bananen-Fass. Absolviert das Mini-Spiel und schnappt euch die Banane.

Kamikaze Kastell: Chunky Kongs Checkliste

Blaupause: Chunkys Blaupause ist auf der Karte eingezeichnet. Begebt euch also einfach zu der angegebenen Stelle, schaltet den Kremling aus und schnappt euch die Pause.

Bananenmünzen: Wir haben alle Münzen für euch auf unserer Karte eingezeichnet.

einen Ballon finden.

Goldene Banane 1: Begebt euch zu dem großen Baum, der sich in der Nähe des Leveleingangs befindet und betretet diesen. Sammelt die fünf Bananen ein und benutzt anschließend den Primaten Punch, um die Tür einzuschlagen. Nun müsst ihr mit Hilfe des Scharfschützenmodus den Ananas-Schalter treffen, der sich über der Tür am Ende des Ganges befindet. Dies ermöglicht Chunky den Sprung in das Goldene-Bananen-Fass. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch. Außerdem könnt ihr in diesem Abschnitt noch drei Münzen und

Goldene Banane 2: Die zweite Banane findet ihr im Museum. Seid ihr dort angekommen, solltet ihr euch in den Hauptraum begeben. Schnappt euch die drei Münzen und lasst den Banana-Ballon platzen. An der Wand solltet ihr nun drei riesige Schalter sehen. Aktiviert sie von links nach rechts mit Hilfe des Primaten Punches. Durch diese Aktion öffnet ihr den Mund eines Schädels und legt einen riesigen Felsbrocken frei. Schnappt euch die fünf Bananen und hebt den Fels auf. Platziert ihn auf dem Stein-Schalter, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Ihr könnt nun einfach zur Goldenen Banane marschieren und sie einsammeln.

Goldene Banane 3: Geht zu der Stelle, an der diese Banane auf der Karte verzeichnet ist. Zertrümmert die Holztür neben dem Gewächshaus mit dem Primaten Punch. Geht hindurch, sammelt die vier Münzen und den Ballon ein und zerschmettert dann die „?"-Kiste in der Mitte des Raumes mit dem Primaten Punch. Benutzt nun die Chunky-Platte, um euch unsichtbar zu machen. Auf diese Weise könnt ihr die Fledermäuse aus dem Weg räumen und die Goldene Banane einsammeln.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Als Belohnung erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Die fünfte Goldene Banane ist auf der Teilkarte verzeichnet, benutzt diese Karte also bei Orientierungsschwierigkeiten. Aktiviert den Ananas-Schalter und geht dann durch den Mund des Schädels. Innen angekommen solltet ihr den Pfad zu eurer Rechten nehmen und diesem bis zu einer weiteren Tür folgen. Benutzt den Ananas-Atomisator, um die Tür zu öffnen. Bearbeitet anschließend die vier Särge in dem kleinen Raum mit eurem Primaten Punch. Ihr werdet zehn Bananen, drei Münzen und ein Goldene-Bananen-Fass finden. Sammelt alles ein, springt in das Fass, absolviert das Mini-Spiel und schnappt euch zum Schluss die Goldene Banane.

Kamikaze Kastell Boss: K. Rools Abbild (diesen Kampf müssen alle Kongs bestreiten)

Ihr benötigt 400 Bananen, um in diesen Kampf ziehen zu können. Sobald ihr genügend eingesammelt habt, solltet ihr euch zu einem der Troff & Scoff Portale begeben. Der Kampf ist eigentlich recht einfach. Ihr müsst den Laser-Attacken des falschen K.Rool ausweichen und eure Kongs als lebende Munition einsetzen, indem ihr sie mit Hilfe der Kanonen auf den Bösewicht schießt. Der erste Teil des Kampfes sollte kein Problem darstellen. Trefft ihn dreimal, dann wird er einen Arm verlieren. Anschließend bewegt er sich ein wenig schneller, ihr müsst also etwas sorgfältiger zielen. Nach drei weiteren Treffern fällt auch sein zweiter Arm ab. Nun wird er sich sehr schnell bewegen und euch mit einem Laser-Sperrfeuer angreifen. Danach wird er hinter den Mauern in einer Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn auftauchen. Jedesmal, wenn er erscheint, hört ihr ein „Wooo"-Geräusch. In diesem liegt der Schlüssel zum Sieg. Wartet, bis K.Rool seine Attacke beendet hat und merkt euch, hinter welcher Mauer er sich befindet. Stellt euch nun neben die Kanone, die sich drei Mauern entfernt von seiner momentanen Position befindet. Zählt nun die „Woo"-Geräusche. Kurz bevor ihr das dritte Geräusch hört, springt ihr in die Kanone. Wiederholt dies dreimal, dann ist der Sieg und Levelschlüssel euer. Verfehlt ihr den Gegner mit einem eurer Kongs, dann steht euch dieser für den Rest des Kampfes nicht mehr zur Verfügung. Wenn ihr alle Kongs verliert, ist der Kampf für euch vorbei. Habt ihr den Sieg errungen, solltet ihr den Schlüssel zu K.Lumsys Käfig bringen.

Die übrigen Goldenen Bananen, Feen und Kampf-Kronen

So, nun habt ihr die sieben eigentlichen Levels hinter euch gebracht. Ihr müsst aber noch 25 weitere Goldene Bananen auf der Kong-Insel finden. Werft einen Blick auf unsere Liste, dann habt ihr innerhalb kür-zester Zeit alle 200 Bananen.

Donkey K. Checkliste

Goldene Banane 1: Diese Banane habt ihr bereits. Ihr habt sie erhalten, als ihr den Tropen Trubel zum ersten Mal betreten habt.

Goldene Banane 2: Im Eingangsbereich der Kristall Kaverne solltet ihr Chunky benutzen, um die Eiswände zu zertrümmern. In einem Tunnel findet ihr ein „Kong-Power"-Fass. Aktiviert es und rennt dann hinüber zum anderen Tunnel. Geht über die Lava und sammelt die Banane ein.

Goldene Banane 3: Im Eingangsbereich der Fabrik Fatal solltet ihr euch zu der höheren Ebene aus Plattformen begeben. Stellt euch dort auf die Musikplatte. Die Banane sollte anschließend erscheinen.

Goldene Banane 4: Im Eingangsbereich zu K.Rools Kommandatur benutzt ihr den Scharfschützenmodus und schießt auf den Kokosnuss-Schalter. Überquert nun die Brücke, räumt den Kremling aus dem Weg und bringt die Blaupause zu Snides HQ.

Goldene Banane 5: Auf halben Wege hinauf auf K.Rools Festung findet ihr zwei Weinranken. Sobald ihr auf diese stoßt, lasst ihr euch auf die darunter liegende Plattform fallen. Schießt auf den Kokosnuss-Schalter und sammelt die Banane ein.

Diddy K. Checkliste

Goldene Banane 1: Begebt euch zu Snides HQ. Dort findet ihr eine Diddy-Platte, die euch Zugang zu einem Bonus-Spiel ermöglicht. Absolviert dieses Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 2: Geht mit Chunky zu dem Felsen, der sich in der Nähe des Eingangsbereiches zur Azteken Arena befindet. Bewegt diesen Felsen. Wechselt nun zu Lanky, stellt euch auf die nun freigelegte Musik-Platte und spielt auf euerer Primaten-Posaune. Wechselt anschließend zu Diddy und springt in das Raketenfass, das in der Nähe des Wunder Waldes erscheint. Begebt euch nun zu dem Erdnuss-Schalter in der Nähe und sammelt die Banane ein.

Goldene Banane 3: Benutzt das Raketen-Fass in der Nähe des Wunder Waldes und fliegt ganz nach oben auf die Spitze der Kong-Insel. Hier findet ihr ein Goldene-Bananen-Fass. Absolviert das Mini-Spiel und schnappt euch die Banane.

Goldene Banane 4: Begebt euch zum Eingangsbereich des Kamikaze Kastells und wechselt zu DK, um den Schalter in der Nähe des Leveleingangs zu aktivieren. Wechselt anschließend wieder zu Diddy, springt über das Loch und haut dem Kremling um. Sammelt die Blaupause ein und bringt sie zu Snides HQ.

Goldene Banane 5: Im Eingangsbereich der Kristall Kaverne findet ihr ein Diddy-Fass. Springt hinein und fliegt dann hinauf zu dem Sims, auf dem sich eine Musik-Platte befindet. Spielt auf eurer Krawall-Klampfe, um die Banane zu bekommen.

Tiny K. Checkliste

Goldene Banane 1: Auf der Feen-Insel findet ihr einen Käfig. Öffnet ihn mit der Feder-Flitze und sammelt die Banane ein.

Goldene Banane 2: Benutzt Diddy, um mit dem Schmischu-Rempler die beiden Gongs im Eingangsbereich der Azteken Arena zu aktivieren. Wechselt anschließend wieder zu Tiny und springt in das Goldene-Bananen-Fass, das nun erscheint. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 3: Benutzt Chunky, um mit der Primaten Power den Schalter im Eingangsbereich des Aqua Alptraums zu aktivieren. Wechselt anschließend wieder zu Tiny und springt in das „Kleini-Tiny"-Fass. Schwimmt nun durch den Tunnel, den ihr freigelegt haben solltet. Dort findet ihr die Banane.

Goldene Banane 4: Hinter K.Rools schwebendem Schloss findet ihr eine Primatoport-Platte. Teleportiert euch mit ihrer Hilfe auf eine Musik-Platte. Spielt auf eurem Sabotage-Saxophon, um die Banane zu bekommen. Ihr findet hier außerdem eine weitere Bananenfee, von der ihr ein Foto machen solltet.

Goldene Banane 5: Benutzt Chunky, um im Eingangsbereich der Fabrik Fatal die „?"-Kiste mit Hilfe des Primaten Punches zu zertrümmern. Ihr entspringt ein Kremling, in dessen Besitz sich Tinys Blaupause und eine Bananenfee befinden.

Lanky K. Checkliste

Goldene Banane 1: Auf der Rückseite (draußen!) von K.Lumsys Käfig befindet sich ein Trauben-Schalter, den ihr durch Beschuss aktivieren könnt. Dies öffnet den Käfig mit der Banane.

Goldene Banane 2: In K.Lumsys Höhle solltet Ihr in das „Orang-U-Sprint"-Fass springen und dann hinüber zu dem blauen Schalter flitzen. Aktiviert diesen und rennt dann zurück zu dem nunmehr offenen Käfig mit der Banane.

Goldene Banane 3: Benutzt Chunky, um den Felsen zu bewegen, der Lankys Musik-Platte im Eingangsbereich des Tropen Trubel verdeckt. Ein kurzes Ständchen auf eurer Primaten-Posaune lässt die Banane erscheinen.

Goldene Banane 4: Begebt euch in den Eingangsbereich der Kristall Kaverne und geht durch den linken Durchgang. Hier findet ihr einen Kremling, in dessen Besitz sich Lankys Blaupause befindet.

Goldene Banane 5: Benutzt Chunky, um den Felsen zu bewegen, der die „Kong-Ballong"-Platte im Eingangsbereich des Kamikaze Kastells verdeckt. Mit Lanky könnt ihr nun hinauf zum Goldene-Bananen-Fass schweben. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Chunky K. Checkliste

Goldene Banane 1: Auf der hinteren Seite der Kong-Insel solltet ihr einen Ananas-Schalter finden. Aktiviert ihn, um den Käfig zu öffnen und die Goldene Banane einzusammeln.

Goldene Banane 2: Auf der kleinen Insel in der Nähe der Feen-Höhle findet ihr ein Chunky-Fass. Ihr solltet hier außerdem eine Bananenfee sehen, macht also ein Foto von ihr, bevor ihr weiter geht. Nachdem ihr das Chunky-Fass benutzt habt, begebt ihr euch hinüber zu der Insel in der Nähe, auf der sich ein riesiges „X" befindet. Aktiviert dieses mit eurer Primaten Power. Die Goldene Banane sollte nun erscheinen.

Goldene Banane 3: In der Nähe der Azteken Arena findet ihr einen Felsen, der eine Chunky-Musik-Platte verdeckt. Bewegt diesen Felsen und erspielt euch dann auf eurer Terror-Triangel die Goldene Banane.

Goldene Banane 4: Im Eingangsbereich zum Aqua Alptraum müsst ihr den Kremling aus dem Weg räumen und dann die Blaupause zu Snides HQ bringen. Als Belohnung winkt die vierte Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Im Eingangsbereich zu K.Rools Kommandatur benutzt ihr die „Astralavista Baby"-Platte, um Chunky unsichtbar zu machen. Benutzt nun die Weinranken in der Nähe, um euch zum Goldene-Bananen-Fass hinüberzuschwingen. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Kampf-Arena-Platten 1 & 2

Die erste Platte findet ihr in der Höhle bei Snides HQ. Ihr benötigt Chunky, um den Felsen zu bewegen, der die Platte verdeckt. Die zweite Platte befindet sich im Eingangsbereich zum Wunder Wald. Wenn ihr dorthin geht und nach oben schaut, solltet ihr einen roten Pilz bemerken. Wechselt zu Diddy und trefft den Pilz mit einer Erdnuss. Daraufhin wird dieser die Farbe wechseln. Wechselt nun zu dem Kong, welcher der jeweiligen Pilzfarbe entspricht und trefft mit ihm und seiner Waffe den Pilz. Habt ihr dies mit allen Kongs erledigt, wechselt wieder zu Chunky und stellt auch auf die „Astralavista Baby"-Platte, die nun erschienen sein sollte. Geht hinüber zur Kampf-Arena-Platte. Benutzt schließlich Tiny, um den Feder-Schalter auf dem Dach zu aktivieren und damit die letzte Bananenfee zu entdecken.

Ihr benötigt 100 Goldene Bananen zum Betreten von K. Rools Kommandatur

Um K.Rools Kommandatur betreten zu können, müsst ihr Tiny benutzen und euch zu der Rückseite von K.Rools schwebendem Schloss begeben. Teleportiert euch mit Hilfe des Primatoports zu den höchsten Plattformen und lauft dann bis an das andere Ende. Hier solltet ihr den Eingang zur Kommandatur finden. Wechselt nun zu Chunky und aktiviert die „Astralavista Baby"-Platte im Eingangsbereich. Benutzt daraufhin die Weinranken, um euch hinüberzuschwingen und den eigentlichen Level zu betreten. Schaut euch nun die Zwischenszene aufmerksam an, da diese euch verrät, wie es weitergeht und euch außerdem mitteilt, dass euch 50 Minuten zur Verfügung stehen, um die Kong-Insel zu retten. Für diesen Level haben wir ein etwas anderes Konzept für die Lösung gewählt. Statt einer Anleitung für jeden einzelnen Kong findet ihr hier nur eine einzelne Anleitung. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, dass ihr in diesem letzten Level ständig zwischen den Kongs wechseln müsst. Jetzt geht es also noch ein letztes Mal zur Sache....

K.Rools Kommandatur – Anleitung

Aktiviert den Bananaport 1, begebt euch dann zum Tauschfass in der Nähe und wechselt zu Lanky. Geht nun mit Hilfe des Orang-U-Stands den Steilhang hinauf. Begebt euch anschließend zu dem Tauschfass, das sich oben am Hang befindet und wechselt zu Chunky. Aktiviert den Ananas-Schalter auf der Mauer in der Nähe – damit öffnet ihr den Weg nach vorne. Benutzt die Weinranken, um die Lava sicher überqueren zu können und räumt den Kremling aus dem Weg, sobald ihr landet. Zu eurer Linken findet ihr ein weiteres Tauschfass. Dieses Mal solltet ihr Tiny einsetzen und sie mit Hilfe des „Kleini-Tiny"-Fasses in diesem Raum schrumpfen lassen. Geht anschließend durch das kleine Metallrohr. Im nächsten Raum angekommen, wechselt ihr mit Hilfe des Tauschfasses zu Donkey und betätigt den Hebel an der großen Maschine mit dem „Gorillagriff". Eine Reihe von DK-Stern-Symbolen wird nun über euch erscheinen, wechselt also schnell zu Diddy und springt mit ihm in das Raketenfass. Fliegt nun der Reihe nach durch alle Logos. Die fünf Türen, die den Raum umgeben, werden sich daraufhin öffnen. Wechselt zu Chunky und zerschlagt mit dem Primaten Punch die Metallgitter, welche die Korridore blockieren, die von den Türen wegführen. Anschließend müsst ihr mit jedem Kong durch die Tür gehen, die ihm entspricht. Ihr erkennt den richtigen Korridor an den Musik-Platten, die sich vor den Glastüren befinden. Sobald ihr mit einem Kong durch die Glastür und in seinen speziellen Raum gegangen seid, solltet ihr in das Metallfass springen, das dort schwebt. Ihr müsst nun zwei (ja, zwei!) Mini-Spiele absolvieren, um euch eine Bananenmedaille zu verdienen. Keins der Spiele ist sonderlich schwierig; außerdem könnt ihr jedes bei Bedarf wiederholen. Habt ihr alle fünf Bananenmedaillen errungen, begebt euch zurück in den Haupttraum und springt mit Diddy noch einmal in das Raketen-Fass. Dieses Mal solltet ihr ganz nach oben auf die Maschine fliegen. Dort findet ihr die letzte Kampf-Krone. Geht durch die Tür, die sich geöffnet hatte, als ihr die fünfte Bananenmedaille eingesammelt hattet (es ist die Tür mit K.Rools Gesicht). Folgt nun dem Gang in den nächsten Raum. Aktiviert den Bananaport 1 und begebt euch durch die Tür mit der Krone. Folgt dem Gang, bis ihr den Kontrollraum der Festung erreicht. Nun müsst ihr durch die Tür gehen, auf der die Nintendo- und die Rareware-Münzen abgebildet sind. Ihr findet hier den letzten Schlüssel zu K.Lumsys Käfig und die letzten zwei Bananenfeen. Das war es! Ihr habt nun (zumindest solltet ihr) jeden einzelnen Gegenstand im Spiel eingesammelt. Nun gilt es nur noch, K.Rool endgültig den Garaus zu machen.

Verlasst K.Rools Kommandatur und besucht mit Tiny noch einmal die Königin der Bananenfeen. Da ihr alle Feen im Spiel gefunden habt, wird sie euch mit der 201. Goldenen Banane belohnen. Danach solltet ihr K.Lumsy in seinem Käfig aufsuchen. Mit dem achten Schlüssel könnt ihr ihn nun endgültig befreien. Anschließend könnt ihr euch in einer Zwischenszene anschauen, wie K.Rool versucht, in einem Kroko-Schiff zu entkommen. K.Lumsy kann ihn aber gerade noch aufhalten. Ihr solltet euch nun an das hintere Ende der Kong-Insel begeben. Dort findet ihr das Wrack einer Rettungskapsel. Springt hinein und bereitet euch auf den letzten Kampf vor.

K.Rool – Das Finale
Der Schlusskampf hat die Form eines Boxkampfes zwischen K.Rool und der Kong-Familie

Donkey ist zuerst an der Reihe. Benutzt die vier Fässer in den Ecken des Rings, um DK auf K.Rool zu schießen, während dieser sich vor den Zuschauern aufspielt. Seid aber vorsichtig, denn manchmal täuscht er dies nur an und geht dann doch noch in seine Verteidigungshaltung über. Trefft ihn vier Mal, dann wird er umfallen. Leider rettet ihn der Rundengong. Nun muss Diddy ran. Sobald die Runde beginnt, solltet ihr K.Rools fliegenden (wörtlich gemeint) Fäusten ausweichen und auf das Erscheinen eines Raketen-Fasses warten. Springt hinein, sobald es auftaucht und fliegt nach oben. Achtet aber auf seine fortgesetzten Attacken. Schaut euch nun die Lichtkonstruktion an. Ihr solltet ein rotes und ein weißes Ziel bemerken, eins auf beiden Seiten der Lampe, unter der K.Rool steht. Schießt mit euren Peanut-Pistolen auf diese Ziele, damit die Lampe auf euren Gegner kracht. Wiederholt dies vier Mal, dann geht K.Rool wieder zu Boden. Nun ist Lanky an der Reihe. Im Ring ist es immer noch dunkel. Aktiviert mit Lankys langen Armen die nummerierten Schalter, die den Ring umgeben. Daraufhin sollte ein Fass erscheinen, das ihr euch schnappen und in die Mitte des Rings werfen solltet. Das Fass explodiert und hinterlässt eine Bananenschale auf dem Boden. Stellt euch nun auf eine der Musik-Platten und spielt auf eurer Primaten-Posaune, wenn sich K.Rool direkt euch gegenüber befindet. Er wird auf euch zustürmen und – falls sich die Bananenschale zwischen Lanky und ihm befindet – einen ziemlich peinlichen Sturz erleben. Wiederholt diese Prozedur viermal, um die Runde zu gewinnen. Als nächstes betritt Tiny den Ring. Benutzt den „Wirbelwind", um K.Rools Attacken auszuweichen und springt in das „Kleini-Tiny"-Fass, sobald es erscheint. Während ihr klein seid, solltet ihr durch das Loch in K.Rools Schuh gehen. Innen angekommen wartet ihr darauf, dass er einen Zeh hebt und dadurch etwas Haut offenlegt. Landet nun mit eurer Feder-Flitze einen Treffer. Passt aber auf, da K.Rool seinen Zeh immer wieder einmal ausstreckt, um seinerseits Tiny zu treffen. Wiederholt die Prozedur für jede seiner Zehen, dann geht es in die letzte Runde. Chunky ist der Kong der Stunde, der die Ehre hat, K.Rool den Rest zu geben. Euer Gegner holt mit den Seilen Schwung und stürzt sich dann auf Chunky, um ihn umzuwerfen. Weicht diesen Attacken aus und wartet darauf, dass ein Chunky-Schalter auftaucht. Aktiviert diesen mit der Primaten Power. Daraufhin erscheint eine „Astralavista Baby"-Platte. Macht euch mit ihrer Hilfe unsichtbar und springt dann in das „Giga Gorilla"-Fass. Sobald ihr das erledigt habt, wird K.Rool auf euch zustürmen, um euch einen Haken zu verpassen; ihr müsst ihn mit eurem Primaten Punch treffen und postwendend dahin zurückschicken, wo er herkam. Diese Prozedur müsst ihr viermal wiederholen, um K.Rool endgültig auf die Bretter zu schicken, wobei die Attacken eures Gegners immer schneller erfolgen. Habt ihr den Kampf schließlich gewonnen, könnt ihr euch zurücklehnen und die Endsequenz genießen. Sie sollte alle drei Versionen des Endes enthalten, da ihr jeden einzelnen Gegenstand im Spiel eingesammelt habt. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt Donkey Kong 64 zu 101% gelöst!

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk./tausche DK 64, ISS 64, suche Turok, Rage Wars, Armorines, NESuk, Jet Force Gemini. Preis VB. Tel.: 034324/22190 ab 18 Uhr

Verkaufe N64 + Controller + Rumble Pak, Memory Card + Zelda + alle 20 NES die ich habe (26) + alle anderen Zeitungen für 200,- DM + Porto + NN. Tel.: 03408825704 Nico

Verk./tau. Armorines (70,- DM), Shadowm., ISS 98, V-Rally, F1WGP (je 40,- DM). Suche FIFA 99, NHL 99, Ego-Shooter, Resident Evil, Vigil.8: 2nd, NBA Live 00, SW Racer. Tel.: 09241/6205 Daniel

Verkaufe/tausche Super Mario 64, Lylat Wars, Yoshi's Story, Rayman 2, NBA Courtside und Silicon Valley. Preis VB. Tel.: 0201/497115 Christian

Tausche Shadow Man, Turok 1 + 2 (ut), TG Overdrive, Bio Freaks, Mace (uk) gegen Hybrid Heaven, Wrestling-Spiele, XG2, Roadsters Trophy. Tel.: 05266/8162 fragt nach Manuel

Verk./tausche C&C, Donkey Kong 64 ohne Expansion Pak, WWF War Zone, Wave Race, Lylat Wars, 1080°, suche billig: Rumble Pak(s), Kampfspiel. Tel.: 07141/63645

Verk. Super Mario 64, Fighters Destiny, Bio Freaks, Int. Superstar Soccer 98, WWF Attitude, Wrestle Man. Tel.: 08431/618448, Mail: jaws-1974@neusob.de

Verk. N64 + 2 Pads + R. Pak + Mem. Card + Kompl.-Lös. + 4 Spiele (Mario, F-Zero, Bust-A-Move 2, Zelda) alles verpackt mit Anleitung, NP 900,- DM, VP 500,- DM. Tel.: 089/8417594

Saubillig! Nintendo 64, 3 Controller, 2 Spiele, Exp. Pak, Contr. Pak, Rumble Pak und vieles mehr für nur 275,- DM, ruft an! Tel.: 07835/8818 Andreas

Verkaufe folgende Nintendo-64-Spiele: F-Zero X, Super Mario 64, 1080 Snowboarding, neues Expansion Pak, je 40,- DM, kompl. 150,- DM. Tel.: 07222/69993

SUCHE NINTENDO 64

Suche Turok 1, wenn es geht, deutsche Version, bitte mit Verp. u. Anleitung. Verhandlungsbasis 35,- bis 50,- DM. Tel.: 08450/909628 fragt nach Stefan

Suche günstig South Park Rally 64. Tel.: 03493/24900 fragt nach Tino

Ich würde gerne ein Nintendo haben – es sollte zwischen 70,- und 90,- DM kosten. Georg Petersen, Buntspechtweg 40, 53123 Bonn

Suche billiges DK 64, wer verkauft es mir für 85,- bis 95,- DM? Ruft an! Tel.: 030/3668305 16-20 Uhr, fragt nach David

Suche Chameleon Twist 2, tausche gegen Earth Worm Jim 3D oder kaufe. Tel.: 02151/770757

Suche Rainbow Six, Resident Evil 64, Toy Story 2, Rayman 2, South Park, Jet Force Gemini u. Castlevania, zahle bis 50,- DM o. g. ISS 64 o. Turok 1 + 2. Tel.: 02445/7374

Suche Shadowman, tausche nur! An alle Schweizer! Ruft an unter dieser Nummer und fragt nach David: Tel.: 0041/628732936, oder mailt mir: david.marono@bluewin.ch

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe für N64: Star Wars Racer 70,- DM, Shadowman PAL 80,- DM, Armorines PAL 80,- DM, & Exp. Pack 30,- DM. Tel.: 0173/2994871 18-20 Uhr, Michael

Super Mario für 50,- DM, F-1 World Grand Prix für 60,- DM, Mischief Makers für 40,- DM, Banjo-Kazooie für 70,- DM, Pilot Wings 64 für 60,- DM. Tel.: 07229/3777 fragt nach Richard

Worms Armageddon DM 70,-. Tel.: 03473/818177 nach Henning fragen

Verkaufe: N64 + MC + RP + 2 Joyp. Nur zsm. 250,- DM. Spiele: M 64, MK, DKR, SSB, Mission: I, Zelda, Turok, Lylat Wars, BK, Extreme-G, Yoshi's S, je 50,- DM Tel.: 089/3142752

Verkaufe WCW Mayhem oder tausche gegen Wrestlemania 2000. Tel.: 06034/1440

Verkaufe Nintendo 64 mit 10 Spielen, u. a. Hexen, Rare-Ego-Shooter, Turok 2, Ready 2 Rumble Boxing für 425,- DM (3.000,- ATS) Ruft mich an und fragt nach Lino. Tel.: +4312639445

Verk: F-Zero X 30,- DM, Clay F. 20.- DM, Iggy's R.B. 25,- DM, GASP 20,- DM, 4-Meg-Speicherkarte 10,- DM, Rumble Pak inkl. 1-Meg-Speicherkarte 20,-DM. Tel.: 07543/8942 ab 18 Uhr

Zelda für 50,- DM, Banjo Kazooie für 45,- DM, Blast Corps für 30,- DM, Castlevania für 50,- DM, SM 64 für 25,- DM. Tel.: 05371/52383 Lars

Verk. N64 + 2 Contr. + Rumble Pak + 2 Memory Cards, 21 Spiele, Preis: 750,- DM. Tel.: 033971/73456 oder 0173/4200870

Armorines Uncut, Rainbow Six je 80,- DM, Turok 2, Forsaken, Raguka Kids, Mystical Ninja je 40,- DM u.v.m., div. 3D-Shooter. Tel.: 02604/8693

Verkaufe C&C, Turok 3, WCW u. NWO, DK, Mission Impossible und ein 3D-Actionspiel für 50,- bis 100,- DM. 1080°, Mario, Wave Race und Mario Kart für 30,- bis 80,- DM. Fax 058628598

STOP! Verkaufe N64 + 4 Controller mit 13 Spielen für 550,- DM. Ruft an: Tel./Fax: 058628598 fragt nach Alex, ab 14 Uhr

Verkaufe sehr brutales Kampfspiel von Midway: Mace – The Dark Age 60,- DM und Star Wars Racer (durchgespielt) 60,- DM. Tel.: 02373/680494 Christoph

Verkaufe N64 + Exp. Pak + 2 Joypads + Contr. Pak + Mem. Card 1 MB + Turok 2 + Armorines + Ego-Shooter + FIFA 99 + 7 Monate Garantie, Orig.-Verp. 400,- DM. Tel.: 01778514834

Verk. N64 + Exp. Pak + 4 Contr. + R. u. Mem. Pak + Zelda + Road Rash + Mariokart + DK Racing + Lylat Wars + M.I. + ISS 64 + F1, nur komplett: 500,-DM. Tel.: 05661921727 (abends)

Verkaufe! FIFA 99 40,- DM, F-Zero X 40,- DM, zus. 70,- DM. Tim Danny Gabriel, Jägerhausstr. 20, 35745 Herborn-Seelbach. Tel.: 027726776

Ver. N64 + Controller + Mem. + R., Exp. Pak + 10 Spiele: Zelda, 3D-Shooter, FIFA 99, 1080°, Mission Impossible, VB 600,- bis 700,- DM. Tel.: 0522212577 ab 15 Uhr, fragt nach Franz

Verkaufe N64 mit 2 Joypads + 2 Memory Cards + 4 MB Speichererweiterung. Außerdem: Sega-Dreamcast-Spiele zu verkaufen. Tel.: 08232/730619

Verkaufe in sehr gutem Zustand erhaltenes Donkey Kong 64, incl. Expansion Pak und Spieleber. für 130,- DM. Tel: 03496/212490 fragt nach Sebastian

Verk. Nintendo 64, 2 Controller, Jumper Pack, 5 Spiele: Mario Kart 64, Super Smash Brs., Lylat Wars, 3D-Hockey, Bomberman Hero für 250,- DM, auch einzeln, je Spiel 40,- DM. Tel: 0621/5668086

Armorines, uncut, PAL für 75,- DM oder tausche gegen Donkey K. 64, auch ohne Exp. Pak, zahle 30,- DM dazu oder geg. Turok 2 uncut. Tel.: 07247/6191 Steffen

Verk. N64 + Expansion Pak + 2 Controller + 2 M. Cards und über 10 Spiele (Shadowman, Armorines, Castlevania, Rayman 2, FIFA 99 usw.) Preis VB. Tel.: 0173/8224461

Verkaufe FIFA 64, ISS 64, 1080°, Turok, ISS 98, F1 Pole Position, Hybrid Heaven, Nagano 98, oder tausche auch. Tel.: 0173/9906342

Verkaufe N64, 2 Controller 140,- DM, Mario 64 30,- DM, Mario Party 50,- DM, ISS 64 30,- DM, F1 WGP 40,- DM, S. W. Shadows usw. 30,- DM. Tel.: 07132/82209

Verk. N64 m. 2 Controllern, Rumble Pak und 8 Spielen, z. B. Donkey Kong 64, XG 2, WCW Revenge, Top Gear Overdrive, zusammen für nur 400,- DM. Tel.: 0511/573591 fragt nach Daniel

Verkaufe Turok 2, Shadowgate 64, Glover, Tonic Trouble je 40,- DM + Versandkosten. Tel.: 0221/627157 14-17 Uhr, Brigitte

Neuwertig mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, 9 Spielen, u. a. Donkey Kong, Gauntlet, Castlevania, Festpreis 650,- DM. Tel.: 0201/411778

Verkaufe Shadowman (englische Version) 70,- DM, Star Wars Ep. I Racer 60,- DM, beides im Top-Zustand. Tel.: 02373/680494 Christoph

Verk. N64 m. 2 Pads, 4 Spiele: DK, NBA Jam 99, 13 N-Zones, Ru./Exp. Pak, Memory Card für nur 299,- DM. Tel.: 05551/64398 nach 19 Uhr

Verkaufe N64 mit 3 Pads, Memory Pak, Rumble Pak und allen N-Zone-Ausgaben für nur 200,- DM, NP 770,- DM, in gutem Zustand. Tel.: 06203/63606 ab 20 Uhr

Verk. N64 mit 3 Contr., 1 Memory Card, Exp. Pak, 2 Rumble Paks und 17 Top-Games, u. a. DK 64, Wrestlemania, Kampfspiel an Meistbietenden. Tel.: 089/6113515

Verk. Mission Impossible 60,- DM, Mario 25,- DM, Eishockey 35,- DM, SotE 40,- DM, F-Zero X 50,- DM und SW Racer 70,- DM, Controller 35,- DM. Tel.: 034467/21166 fragt nach Christoph

Verkaufe Banjo, NBA Courtside, F1 WGP, NBA Jam 99 und WWF Warzone für je 30,- DM, zuzüglich Versandkosten. Tel.: 09724/1274 ab 14 Uhr, Martin

Verk. N64 mit 4 Pads, 4 MB, Memory Card, Zelda, Action-Spiel, Donkey Kong, Star Wars Racer/Rogue Squadron, Gauntlet, RTO Boxing usw. billig!! Tel.: 08773/284

Verk. Mario 64 und NBA Courtside je 40,- DM, Mission Imp., Dark Rift, F1 WGP, Turok 2 (d) je 50,- DM. Tel.: 07072/8698 Timo, erreichbar Mo 14-17, Di 15-19, Fr. 15-18 Uhr!

Verk. Buck Bumble VB 58,- DM (Neupreis 119,- DM), Pilot Wings VB 48,- DM, suche zu Zelda Liste aller Herzteile und Skulltulas in der richtigen Reihenfolge. Tel.: 0221/464644

Verk. Turok 2, Turok, Iggy's, F-Zero X, Banjo-Kazooie und 1080° Snowboarding, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 05207/923242

Ich verkaufe WipEout, Buck Bumble, MRC, Mario Party, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08761/5771

Verk. N64-Spiele und einige USA- und Japan-Versionen, große Auswahl! Tausch möglich, auch Interesse an Amiga-Sachen. Tel.: 04537/708927 Sa + So

Verkaufe F1 WGP, 1080°, NBA Jam 99, WCW vs. NWO WT für je 25,- DM, Extreme G 20,- DM, Zelda 50,- DM, Hybrid H. 55,- DM. Tel.: 02102/708064 fragt nach Tristan

Verkaufe Shadowman 80,- DM, TGO 70,- DM und Frankreich 98 60,- DM oder tausche gegen Hybrid Heaven, Rainbow Six, New Tetris. Tel.: 0261/34996 tägl. ab 15 Uhr, Hoang

3 x Ego-Shooter, South Park, Bomberman, B. Hero je 50,- DM, Forsaken, Goemon je 40,- DM, Holy Magic, F1 WGP, F1 Pole je 30,- DM, Shadowgate 70,- DM zzgl. Versand. Tel.: 06029/996910

Tausche od. verk. DKR, Turok 2, ISS 98 u. Lylat Wars gegen Mission I., FIFA 99, Rainbow Six, Donkey Kong 64 u. a. Tel.: 02381/404172

Hybrid Heaven, Shadowman, Shadowgate u. Castlevania 3D nach Absprache. Tel.: 036962/21508

Verk./tausche M. Impossible, Zelda 64, F-Zero X, NHL Breakaway, Extreme G2, Frankreich 98, Castlevania, Gamester-Lenkrad. Tel.: 09642/1753 ab 15 Uhr, Benny

Verk. ISS 64, WipEout, Wave Race, ISS 98, V-Rally, Silicon Valley, Holy Magic Century, NBA Jam 99 und Forsaken ab 40,- DM. Tel.: 06128/44597 (guter Zust.)

Verk. viele Spiele zu je 50,- DM, z. B. Bomberman 64, F1 WGP, XG2, SotE, FIFA 98, ISS 64, Clayfighter, Chopper Attack usw., alle Spiele mit Verp. und Anl. Tel.: 030/229184 ab 15 Uhr, fragt nach Arthur

N64 u. 40 Top-Spiele, viel Zubehör, Preis nach Vereinbarung, Sega M. D., 9 Top-Spiele, 2 Controller 100,- DM, alles Weitere unter Tel.: 05027/8127 fragt nach Björn!

Verkaufe Extreme G 2 und Mario Party für 30,- DM und RP für 15,- DM, ruft an! Tel.: 036651/55108 fragt nach Alexander

Verkaufe mein N64 mit 2 Controllern und 6 Spielen für 240,-, DM, bitte nur aus Deutschland anrufen. Tel.: 0231/283850 fragt nach Sebastian

N64 u. S. Nintendo mit je 3 Controllern u. vielen Jump&Runs zu verkaufen. Tel.: 0661/33309

Verkaufe F1 WGP + WGP + Zelda 64 für je 55,- DM und neues Expansion Pak für 45,- DM. Tel.: 02154/80281 fragt nach Alexander

Verk. Turok, Destiny, MRC, Body Harvest, FIFA 98, Command u. Conquer, Vigilante 8, Warzone und F1 World Grand Prix. Tel.: 05453/8732 fragt nach Jens

Shadowman 70,- DM, Starshot 40,- DM, für GB König der Löwen 25,- DM oder tausche gegen Smash Bros., habe auch Sega-Spiele z. verk. Tel.: 09436/902107

Verk. N64 + 1 Contr. + Mem. Card + R. Pak + ISS 64 + Turok + Mario Kart + 6 weitere Spiele, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06174/931843

Verkaufe Turok I. d. v. I. für 45,- DM, ruft an! Tel.: 0432/37405

Verkaufe Blast Corps, FIFA 98, ID-Shooter je 50,- DM, Turok 2 (dt.) 60,- DM, Rainbow Six (2 Wochen alt) 70,- DM. Tel.: 04163/2382 Philipp

H. Heaven 50,- DM, Iggy's 25,- DM, WWF Attitude 50,- DM, WDC 75,- DM, Armorines engl. 100,- DM, R. 2 Rumble 90,- DM. Tel.: 08773/1629 Kadir. Mit Verp.

Verkaufe USN 64, RGB, 4 Joypads bunt, 2x Memory, 1x Rumble Pak, 8x Spiele: Turok 2, Rogue Sq., Wave Race, NBA Kobe B., SM 64, F1 WGP, Top G. R. Tel.: 030/95996532

Verkaufe Dark Rift, TGR, Extreme G je 30,- DM, Nascar 99, NBA Courtside für je 40,- DM und Vigilante 8 für 50,- DM, tausche auch. Tel.: 05378/640 Tophy

Turok 2 (engl. Version) + Spieleberater 55,- DM. Tel.: 06103/26051 Jens, Mo-Do 14-21 Uhr, Fr 14-22 Uhr, So 19-21 Uhr

Verk. ISS 64, F1 PP, Banjo-Kazooie, WCW/NWO Revenge, Blast Corps, Mario Party, NHL Breakaway 98, Star Wars Sote und Zelda Ocarina o. T. Tel.: 08276/1468 Konrad

Verkaufe Banjo-Kazooie 50,- DM, Super Smash Bros. 70,- DM. Tel.: 038334/81103

NBA Live 2000, Armorines, Worms A., WCW Mayhem 70,- DM, Re-Volt, South Park, FIFA 99, WWF Attitude 60,- DM, tausche auch 2 Spiele gegen Game Boy Color. Tel.: 0170/9869608

Verkaufe N64, Zubehör und Spiele, zusammen billiger! Tel.: 08071/3221 nur nachmittags

Verkaufe/tausche Donkey Kong 64 für 90,- DM oder tausche gegen Rayman 2. Tel.: 037203/4806 Christian, verkaufe Bugs Bunny und Lola Bunny für 40,- DM

Verkaufe Snowboard Kids, Glover, Yoshi's Story, Turok 2 (dt), D. K. Racing, Super Mario, ISS 98, F-Zero X, Wave Race, Bomberman 64, VB. Tel.: 0661/46835 Axel

Shadowman, Hybrid Heaven, WWF Attitude m. Anleitung u. Verpackung, Preis VB, um die 50,- bis 60,- DM pro Spiel. Tel.: 09524/9893, Handy: 0173/6590615

Donkey Kong 64 mit Exp. Pak, Shadowman, Jet Force Gemini, Turok 2 und Star Wars: Racer ab 45,- DM. Mo-Fr unter Tel.: 02205/73342 Torsten

Verkaufe Jet Force Gemini 70,- DM, Turok 2 50,- DM, GT Int. Spiel, Shadowman 60,- DM, 1080° Snowboarding 40,- DM und Zelda 50,- DM. Tel.: 0173-4412460

Verk. N64 + 2 Controller + Memory C. + Exp P. + Rumble P. + 17 Spiele, z. B. Zelda, FIFA 99, Turok 2, Command and Conquer, F1 W. G. Prix II, ShadowMan, Donkey K. für nur 700,- DM. Tel. 039754/22040

Verkaufe Mario 20,- DM, Banjo-K. 30,- DM und Mario P. 50,-DM, tausche auch g. Pokémon Rot/Blau o. g. Exp. Pak. Ruft zw. 18 und 20 Uhr unter Tel.: 07159/2917 an.

Lylat W. 40,- DM, Zelda + Lsg. 60,- DM, 3D-Hockey 30,-, DM, Tetrisph. 30,- DM, Mario 64, S. Nintendo + div. Sp. 80,- DM. Tel.: 06403 64495

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Glover und/oder Nagano 98, suche Rare-Ego-Shooter. Tel.: 05971/14173 ab 14 Uhr, fragt nach Thomas

Roadsters, Smash, DN 64, TGO, Zelda, DK ohne Exp., Frankreich 98, suche: Turok 1, 2 + RW (nur uncut), Rare-Ego-Shooter, F-Zero, andere Shooter + Rennspiele. Tel.: 06132/41349

Tausche Rayman, Shadowman, FIFA 99, V8, Hybrid, Revenge, Mace, Rare Prügler, u. a. geg. R. Evil, Armorines, Worms, R. Six, JFG, DK 64, C&C, L.d.v.L. Tel.: 04384599066 ab 17 Uhr

Tausche Rayman 2, S.M. 64 o. Yoshi's Story gegen Mission Imp. u. DK 64 (mit Exp.) + 5,-DM. Tel.: 0231/5600178 fragt nach Frank

Tausche Worms mit Anl. + Ver. gegen DK 64 + Expansion Pak oder gegen Pokémon Stadium + Transfer Pak. Tel.: 0351/8493696 fragt nach Benjamin

Tausche Rainbow Six, D. Derby 64, C&C 64 u. Jet Force Gemini gegen W. D. Championship, Roadsters, S.P. Rally u. 3D-Action-Spiele. Tel.: 06554/600

Tausche Lenkrad für N64, PSX u. Saturn o. Glover o. WCW Mayhem gegen WWF Wrestlemania o. g. andere WWF-Spiele. Tel. 05143/2515 fragt nach Sebastian

Stopp! Ich suche ein Exp. Pak + Donkey Kong 64, biete Attitude + Mario 64! Tel.: 09938/1330 fragt nach Manuel, 18-22 Uhr

Tausche Jet Force Gemini + 30,- DM gegen Donkey Kong (ohne Expansion Pak). Tel.: 07940/53160 ab 15 Uhr, Robert

Hallo! Ich brauche WWF Wrestlemania Attitude, WCW Nitro, Road Rash, Tonic, Armorines, Toy Story 2, C&C, Fighting Force, Monster Truck, Ruff & Tumble. Tel.: 09252/5580

Top Gear Rally 1, NBA Hangtime, F1 World GP1 gegen Mario Kart, Mario Party, South Park, ruft an! Tel.: 030/9320836 ab 17 Uhr

Armorines, Rare-Spiel, WCW May. je 90,- DM, Mace, ISS u. FIFA 98, M. Kart, F1 WGP je 50,- DM gg. WWF 2000, SW Racer, Kampfspiel, Vigil. 8 2, Body H., WCW W. T. + Rev., Hyb. H., F-, Bomberm. Tel.: 09241/6205

Tausche/verk. Shadowman, Mario Party, SotE, Yoshi's Story gegen South Park, Castlevania o. a. Tel.: 02645/4751 fragt nach Mirko

Verk. oder tausche Aerofighters Ass. für 80,- DM oder gegen Super Smash Bros. Tel.: 07253/50779 Nils, 18-19 Uhr

Zahle 20,- DM + N64 mit 2 Controllern gegen PlayStation mit 2 Controller, wenn möglich, Dual Shock. Tel.: 040/6062352 fragt nach Hamed

Tausche Hexen und Extreme 64 gegen Mystical Ninja, Kampfspiel, Yoshi's Story oder Goemon 2. Erkan Lautner, München, Tel.: 089/27312141

Tausche N64 mit 2 Controllern und 13 Spielen gegen PSX. Tel.: 02626/190404
PS: Muss nicht ganz gleichwertig sein.

Tausche Star Wars Racer gegen Super Smash Bros. Tel.: 02381/405588

Verk./tausche F1 PP, Mario 64, Turok 2 (dt.) und 1080°, suche Zelda, SW Racer, Mario Party, verkaufe für 30,- bis 60,- DM. Tel.: 07527/914294

Tausche F-Zero, F1 WGP, Forsaken, suche Mario Golf, Beetle Racing, Shadow Man, World Driver, Top Gear Overdrive, Rayman oder Turok 2. Tel.: 07121/73809

Suche Super Smash Bros., gebe Diddy Kong Racing 60,- DM und Wave Race 64 40,- DM. Tel.: 07251/86733 Christian

Tausche FIFA 64, WCW vs. NWO Revenge, NHL 99, Zelda Ocarina of Time gg. South Park, WCW Mayhem, Vigilante 8, 1080° Snowboarding. Tel.: 04961/75001

Suche günstig: Turok 2 u. 3 (N64) u. Dragon Quest Monsters (GBC), tausche auch! Tel.: 09391/8812 Julian

Biete Shadowgate, Jet Force Gemini, Forsaken, Shadowman, suche Armorines, Donkey Kong, Rayman 2, Resident Evil. Tel.: 03341/472046 nach 17 Uhr

Tausche WCW/NWO Revenge oder Zelda Ocarina of Time gegen WWF Wrestlemania 2000. Tel.: 0202/6294715 18-21 Uhr
PS: Bitte nur Raum Wuppertal

Tausche f. N64: WCW Revenge + Mystical Ninja star. Goemon geg. 3D-Ego-Shooter von Rare oder geg. Super NES + Super Game Boy oder verkaufe für 110,- DM. Tel.: 09441/10992

Tausche: Armorines, DK 64 m. Exp. Pak, Jet Force Gemini, Turok 2, Star Wars und Shadowman, suche Rayman 2, Rainbow Six u.v.a. Tel.: 02205/73342 Torsten

Tausche/verk: Zelda, Beetle Adv., Lylat, ISS 98, F1-WGP II, Exp. P., Rumble P., Mega-Mem.-Card; suche Resident Evil, Ridge Racer, SotE, FIFA 99. Tel.: 05744/510723 Mo-Do

SUPER NINTENDO 64

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche fürs SNES Breath of Fire 2, Chrono Trigger und Secret of Mana. Tel.: 02927/243 ab 15 Uhr

Suche Super-Nintendo-Spiel Lufia, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02904/4625 fragt nach Christoph

Lösungsheft von Super Mario World gesucht. Tel.: 02302/69408 bitte öfter versuchen!

Suche Goofy + Max für SN und für NT64, Super Smash Brothers. Tel.: 05253/3340 ab 18 Uhr

Hilfe: Ich suche Lufia 2, wenn irgendjemand es hat und mir verkaufen will, ruft mich an! Tel.: 02661/5595 fragt nach Simone

Super-Nintendo-Spiel Max und Goofy. Sebastian Kenzler, Zwirkenberg 30, 88167 Gestratz

Suche Breath of Fire 2 möglichst billig! Oder tausche gegen Harvest Moon. Verkaufe auch u.a. SMW 2, Street Fighter, Theme Park und Kirby's Funpak. Marc Alers, Kreisstr. 4, 59609 Anröchte

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 34 Games, SGB, 3 Controllern, Cheatbook, Lösungshilfen, 2 US-Adaptern für komplett 320,- DM (auch einzeln). Tel.: 06243/905283 Patrick

Jungle Strike, Toy Story, F-Zero, Mario World, SNES-Game-Boy-Adapter, Super Tennis, Yoshi's Island, Die Schlümpfe, Jurassic Park, je Spiel 25,- DM. Tel.: 030/9416189

Verk. S. Nintendo + Super GB + 1 Controller, 4 Spiele: Mario Kart, Dschungelbuch, Lion King, SimCity, GB-Spiel Mulan, Preise VB. Tel.: 0201/307104

Verk. SNES + 4 Spiele + 1 Controller + Super Game Boy für 260,- DM, verkaufe auch Game-Boy-Spiele, ruft ab 17.30 Uhr an, Ramazan. Tel.: 07331/440229

Verkaufe Super Nintendo mit 13 Spielen, Super Game Boy, 2 Pads und Scoremaster (Joystick), Preis nach Vereinbarung. Tel./Fax: 06404/64996 fragt nach Jan

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern + 9 Spielen, Preis 650,- DM. Tel.: 0221/705671

Verkaufe Super Nintendo + Extras für 70,- DM; Stargate 40,- DM; Punch Out 25,-, DM; Fatal Fury 2 20,- DM; S. Fighter 2 10,- DM; FIFA 96 20,- DM. Tel.: 09376/648

GAME BOY

Ich suche Lösungsheft oder Tipps und Tricks für mein Pokémon-Spiel (rot), bin bereit zu bezahlen (für Hefte), schreibt an: Julia Reykowski, Siltschederstr. 47, 58135 Haagen

SUCHE GAME BOY

Suche billig Pokémon Rot oder Blau. Tel.: 034976/21144 Tobias

Suche dringend f. N64 und Game Boy einen Game Buster. Tel.: 09441/10992

Suche billigen GBC. Zahle bis 80,- DM, lasse mit mir handeln. Tel.: 08650/378 fragt nach Moritz

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Super Mario Land 1, Hugo 2, Mega Man 2 für je 40,- DM, verkaufe auch Secret of Evermore für SNES. Tel./Fax: 06109/62506 fragt nach Stefano

Verkaufe Asterix und Obelix (Color) für 35,- DM und Tetris Plus (GB) für 20,- DM. Tel.: 07024/54934 fragt nach Johannes

Prince of Persia 30,- DM, Super Mario Bros. Deluxe 40,- DM, zusammen 65,- DM, ruft an! Tel.: 06103/26051 Jens, Mo-Do 14-21 Uhr, Fr 14-22 Uhr, So 19-21 Uhr

TAUSCHE GAME BOY

Tausche Pokémon Rote Edition gegen Crazy Castle 3. Tel.: 037203/4806 fragt nach Rebekka

CLUBS

Ich biete einen kostenlosen Star-Wars-Club an. Schickt mir E-Mails, wenn ihr eintreten wollt, an: Anakin995@aol.com. Für AOL-Mitglieder: Anakin995

Suche weibliche Mitglieder für meinen Pokémon-Club. Tel.: 07129/600697 oder sakikoch@hotmail.com

Suche noch Mitglieder für Pokémon-Club, keine Gebühren! Kostenloses Clubheft! Tel.: 02953/1619 fragt nach Markus (Ochtrup)

Achtung! Ich und meine Freunde suchen einen Pokémon Club, der uns aufnimmt. Der Club sollte im Burgenland Kreis liegen, ruft an unter 036421/30839 fragt nach Markus

Suche einen Pokémon-Club in Berlin! Wenn es geht, ohne Gebühr! Dann ruft doch an! Tel.: 0179/6917606 fragt nach Madeleine
PS: Ich bin 12 J. alt!

Wir suchen einen Pokémon-Fan-Club in der Umgebung Mainz/Rüsselsheim, schreibt an: Alex Steinmüller, Ringstr. 70, 65474 Bischofsheim, beantw. jeden Brief

SONSTIGES

Verkaufe Shadowman (59,- DM), Turok (39,- DM), ISS 64 (39,- DM), Mario mit orig. SPB (49,- DM), zus. nur 150,- DM. Tel.: 05723413400 Tausche auch gegen Pokémon Rot

Suche GB-Spiele, Spiele von allen Systemen und Konsolen, auch PlayStation usw. Tel.: 06181/16274 o. 0171/5474228

Ich verkaufe Pokémon-Blätter mit Pokémon drauf! Es sind nur 4 Pokémon drauf! Ein Blatt kostet 50 Pf. Tel.: 02721/70732 Sa 12-15 Uhr, So 15-18 Uhr

Pokéball los! Suche Brieffreunde. Ich (12) bin ein Mega-Pokémon-Fan und suche dich, ja dich! Schreib mir doch einfach mal!! Julia (Misty) Borning, Wiedemannstr. 136, 41199 Mönchengladbach

9. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 02.04.2000 Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf. Prinzenstr., 14-17.30 Uhr. Tombola: 6 Uhr, Infos & Tische: Tel.: 030/6858756

Verkaufe Sega Mastersystem 2 inkl. 2 Controllern, 1 Spiel on Board + 7 Spiele (u. a. Sonic, Line of Fire, Tom u. Jerry), Preis n. Vereinb. Tel.: 035451/91119

SUCHE SONSTIGES

Wir suchen hübsche Mädels, die Pokémon-Fans sind und uns schreiben wollen. Adresse: Dennis Gösele, Heerstr. 64, 72805 Lichtenstein u. Saki Koch, Rathausplatz 20

Suche N-Zone Ausgabe 1 bis 12, Preis VHB. Tel.: 06215/295360 fragt nach Dominik

VERKAUFE SONSTIGES

Auf meiner Homepage gibt es Tipps und Tricks und vieles mehr. Schaut mal rein: www.spiele-insel.de

Verkaufe N-Zone Ausgaben 16-32, VB 45,- DM. Tel.: 02683/43902 fragt nach Marcel

Verkaufe Sega Master System 2 + 7 Spiele + 2 Controller, Preis 450,- DM. Tel.: 0221/705671

Super M. RPG, Battlecl., Turok 1 + KI-Gold, alles US-Versionen, Resident Evil 3 +Dino Crisis/NTSC, div. PAL-Spiele f. alle Systeme + Zubehör. Immer melden! Tel./Fax: 02841-44125

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Die Tipps in dieser Ausgabe stehen ziemlich im Zeichen der Rennspiele. Alle Zocker unter euch, die sich nicht so gerne hinters Lenkrad schwingen, dürfen aber aufatmen, denn wir haben neben den Cheats zu Beetle Adventure Racing und Cruisin' USA auch nützliche Tipps zu Super Smash Brothers im Angebot.

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Beetle Adventure Racing (D)

Denkst du, dieses Spiel ist langweilig? Du hast alle Kurse, Autos, Streckenrekorde? Dann probier doch einfach mal, nicht nur auf den Strecken, sondern auch außerhalb zu fahren. Wie das funktioniert? Ganz einfach: Wähle einen Beetle (am besten den Polizei-Beetle) und die Strecke Coventry Cove. Nun fahre bis zur Scheune mit den zwei Heubüscheln davor und noch ein Stück weiter bis kurz vor den darauf folgenden kleinen Tunnel. Nun umdrehen und mit voller Geschwindigkeit die Straße entlangfahren, bis kurz vor die Scheune düsen und dann scharf links abbiegen. Mit der Turbo-Kiste gelangst du nun mit einem Sprung über den Zaun. Springst du jedoch über die Scheune, musst du früher abbiegen. Wenn der Beetle überhaupt nicht vom Boden abhebt, musst du später abbiegen. Dieser Trick funktioniert auch an anderen Stellen im Spiel.

Volker Max

Cruisin' USA (US)

Befindet ihr euch nach der Streckenauswahl im Fahrzeugpark, solltet ihr gleichzeitig C-Oben, C-Links und C-Unten gedrückt halten und euch die Wagen anschauen. Neben den üblichen Wagen könnt ihr nun noch ein Polizeiauto, einen Jeep und einen Schulbus wählen. Viel Spaß beim Heizen!

William Siebenlist

Super Smash Bros. (D)

Als Jigglypuff spielen:
Spielt das Spiel auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe mit einem der Charaktere durch. Besiegt dann Jigglypuff und ihr könnt ihn als neuen Charakter anwählen.

Als Ness spielen:
Spielt das Spiel auf der normalen Schwierigkeitsstufe mit drei Leben durch. Besiegt dann Ness, um ihn als neuen Charakter anwählen zu können.

Als Captain Falcon spielen:
Spielt das Spiel auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe in ca. zehn Minuten schnell durch und gewinnt dann gegen Captain Falcon. Er steht euch nach einem Sieg als Charakter zur Verfügung.

Als Luigi spielen:
Spielt die „Bonus 1 Practice" mit allen acht Anfangscharakteren durch. Besiegt dann Luigi, um ihn als neuen Charakter anwählen zu können.

Mushroom Kingdom:
Dieser geheime Level steht euch offen, sobald ihr das Spiel mit allen acht Anfangscharakteren durchgespielt habt.

Arne Bennert

Herzlichen Dank! Kilian Bircher - Maik Bohlmann - Carl Braun - Nandor Caluori - Volker Daleske - Manuel Dallach - Sebastian Daluigh - Matthias Dietrich - Thomas Eiblmeier - Josef Eggersdorfer - Andre Elfers - Stefan Fendl - Florian Frantz - Roland Fritsch - Thomas Gerber - Sebastian Graf - Mario Harten - David Hennecke - Ivan Jovic - Arno Kaeding - Marcel Kaschte - Dennis Kemper - Christoph Klein - Philip Kröling - Ronny Kroker - Andreas Krumbholz - David Langenbach - Tom Lemcke - Sven Leonhardt - Manuel Lipke - Frank Loth - Michael Maier - Simon Malezki - Pascal Marcher - Marcus Mayer - Fabian Merz - Marcel Mizera - Jan Möhrmann - Mario Moser - Marc Nahrwald - Marcel Nitschke - Philipp Oeschger - Daniel Paßmann - Nicolas Reitz - Robert Schmalle - Jan Schromm - Andreas Steinberg - Maurice Wille - Matthias Wutte - Thorsten Ziem - Sascha Zwyssig

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11- 28 72-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:

N-ZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-150

Service-Fax:
09 11-28 72-250

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 95 06

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Assistenz des Chefredakteurs:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Florian Brich, Matthias Glaser, Andre Horn, Michael Pruchnicki
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch
Layout:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer
Textredaktion:
Michael Ploog
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung:
Hardware, Versand
Wolfgang Menne -144
Games
Jens Klüver -348
Online
Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination:
Ina Schubert -346
Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345
Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138

COMTUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA SONDERDRUCKE:
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: oebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1999 67.762 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 26.4.2000 am Kiosk

ISS 2000

Sportsfreunde haben allen Grund zur Freude. In der nächsten Ausgabe schnüren wir die virtuellen Fußballschuhe und begeben uns in die Stadien von *ISS 2000*. Dabei nehmen wir natürlich auch den Langzeitmotivation versprechenden Karriere-Modus genauer unter die Lupe.

Hydro Thunder

In der kommenden N-Zone-Ausgabe heißt es: GO GO GO! Wir klettern in die aufgemotzten Rennboote von *Hydro Thunder* und liefern euch einen ausführlichen Test des schnellen Arcade-Racers von Midway.

NEU! Kids Zone ab 12.4. am Kiosk!

Die Zone-Familie hat wieder einmal Zuwachs bekommen: Nach *N-Zone* und *PlayZone*, Deutschlands meistverkauften Fachmagazinen für Nintendo- und PlayStation-Spiele, erscheint mit *Kids Zone* eine brandneue Jugendzeitschrift, die sich ausführlich den Themen TV, Pokémon, Game Boy, PC- und Videospiele sowie Kino widmet. Neben Pokémon-Lexikon, Charts und Tagebuch findet ihr beispielsweise das komplette Kids-TV-Programm für vier Wochen, außerdem erwarten euch 17 tolle Aufkleber, 4 Sammelkarten aus Karton, ein Doppelposter mit dem Original-Pokémon-Kinoplakat und vieles mehr!

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 26.4.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Ingo Pfeil

Der 29-jährige Ingo Pfeil ist bei Acclaim Entertainment für den Bereich Public Relations/New Media zuständig.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Unreal Tournament, *Soul Calibur* und *Shadow Man* (N64).

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Unreal Tournament: siehe unten. *Soul Calibur*: Die Grafik macht mich einfach fertig. *Shadow Man*: Ist von der Atmosphäre nicht zu toppen.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Banjo-Kazooie ist einfach genial! *Shadow Man* siehe oben und bei *Donkey Kong 64* faszinieren mich einfach die riesigen, wunderschönen Welten ...

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Keine Ladezeiten, viel bessere Grafiken als bei der grauen Konkurrenz. Außerdem komme ich mit dem Analog-Stick ganz gut zurecht.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Galaga is the name of the game!

6. Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Galaga – wann auch immer ich in eine Spielhalle stolpere, suche ich als Erstes nach diesem „Oldtimer". *Donkey Kong* – die orangefarbene Lunch-Box war ein absolutes Muss auf allen langweiligen Autofahrten.

7. Welches Spielegenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich kann mich nicht auf ein Spielgenre festlegen. Bei mir ist das Spielen reine Emotionssache. Ich spiele mit genauso viel Hingabe Jump&Runs wie Rennspiele oder Shooter. Am liebsten sind mir allerdings Multiplayer-Games. Es kommt dem Spielen im eigentlichen Sinne am nächsten und ich teile meinen Spaß gerne mit Freunden.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Unreal Tournament!!! Ich mag die Atmosphäre und das Level-design. Außerdem finde ich das Spiel von der Steuerung und vom Bewegungsablauf viel besser als *Half-Life* + Add-Ons. Ist natürlich Geschmackssache!

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Nicht jeden Quatsch zu glauben und auf jeden Fall *Turok 3: Shadow of Oblivion* zu kaufen!!!

V1

Starparade N-ZONE

Omot

Typ:	Käfer/Gift
Größe:	1,5 m
Gewicht:	12,5 kg

Beschreibung:
OMOT sieht aus wie eine harmlose Motte, kann Gegner aber blitzschnell einschläfern oder vergiften und ist daher ziemlich schwer zu fangen.

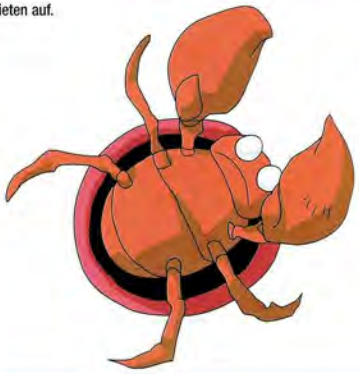
U1

Starparade N-ZONE

Parasek

Typ:	Käfer/Pflanze
Größe:	1,0 m
Gewicht:	29,5 kg

Beschreibung:
Das ziemlich seltene PARASEK vereinigt die Elementklassen Käfer und Pflanze in sich und hält sich am liebsten in feuchten und dunklen Gebieten auf.



Tips & Tricks N-ZONE

Donkey Kong 64

WORUM GEHT'S:
Im weitläufigen 3D-Jump&Run mit Expansion Pak muss Donkey Kong seine Freunde Didi, Tiny, Lanky und Chunky retten und darüber hinaus goldene Bananen, Blaupausen, Medaillen und vieles mehr einsammeln, um schließlich Gegenspieler K. Rool zu bezwingen. Je nach Mission und Level werden dabei auch die anderen Lianenschwinger zu Hauptakteuren der spannenden Spielhandlung, die, neben dem Kampf gegen den genannten Mega-Fiesling, durch etliche Mini-Games für mehr als genug unterhaltsame Abwechslung sorgt.

CHEATS:

Cheat-Modus:
Findet und fotografiert alle 20 Feen mit der Kamera, um den Cheat-Modus im Mysterien-Menü freizuschalten, und ihr erhaltet während eines Spiels unendliche Items.

Bonus-Spiele:
Findet und sammelt 40 Blaupausen und bringt diese zu Snide, um acht Zusatzspiele freizuschalten.

201 Bananen:
Sichert euch alle 200 bekannten Bananen. Nachdem ihr auch noch alle 20 Bananenfeen gesammelt habt, fordert euch eine Nachricht auf, zur Oberfee zu kommen. Besucht diese mit Tiny und sie zeigt euch den Weg zur 201. Banane.

Steuerung

- Wechselt in Ego-Perspektive
- Ändert Kamerawinkel
- Ändert Kamerawinkel
- Wechselt in Vogelperspektive
- Springen
- Attacke
- Rennen, laufen, auf Zehenspitzen gehen
- Pausenmenü und Status-Bildschirm
- Nicht belegt
- C: Nicht belegt
- R: Kamera hinter Charakter positionen
- Z: Ducken

W1

Starparade N-ZONE

Ultrigaria

Typ:	Pflanze/Gift
Größe:	1,0 m
Gewicht:	6,4 kg

Beschreibung:
ULTRIGARIA ist ein weiterentwickeltes KNOFESA, das mit seiner Wachstums-Attacke die Schlagkraft seiner gefährlichen Spezialattacken noch einmal steigern kann.

N-ZONE

Starparade

U1

Parasek

N-ZONE

Starparade

V1

Omot

N-ZONE

Starparade

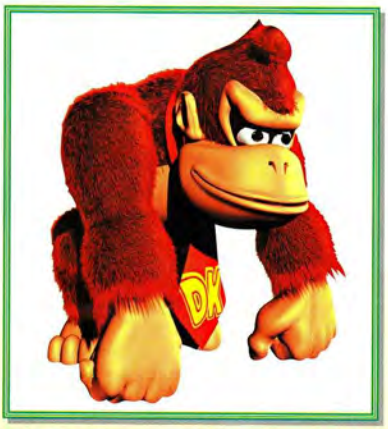
W1

Ultrigaria

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 104



Donkey Kong 64